ИГРО МАНИЯ

Руководства и прохождения
Blair Witch 3
Cultures
Giants

Полные версии
Red Alert 2
Baldur's Gate II

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

№02–03(41–42) 2001

игровой CD–ROM "Мании"
НОМЕР ОДИН В МИРЕ

"Железная стратегия"
Убийца всегда возвращается на место преступления

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000-ГО ГОДА

Создание "Проклятых земель"
Веселые истории, случавшиеся во время разработки

"Казаки" на тропе войны
Таинственный редактор уровней найден!

Sux & Rulezz

В разработке : C&C: Renegade, Dragon's Lair 3D, Icewind Dale: Heart of Winter, Iron Dignity (Взвод: Первый конфликт), Master of Orion III: The Atrium, Medal of Honor: Allied Assault, Myth 3: The Wolf Age, Schizm: Mysterious Journey, Star Trek: Away Team, X–Com: Enforcer и **6 обзоров демо–версий!**

Вердикт "Мании" : ONI, Stupid Invaders, Агент, Легенды о рыцарстве, Отверженные: Тайна Темной Расы, Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти и **11 микрорецензий!**

**Оптимизация Windows 95/98/Me ☀ Блок-пост на винчестере: защита ваших файлов
Компьютерный почтальон: обзор почтовых клиентов ☀ История зарождения и становления жанра MUD
Новые плацдармы для Counter-Strike: основы картостроения ☀ Выделка "шкур" в Quake III: Arena
"Самопал": игра на базе Genesis3D ☀ Извлекаем на свет игровые ресурсы ☀ Многое прочее**



ИГРОМАНИЯ

ОТ РЕДАКЦИИ

Приветствую! Как вы могли заметить, на обложке указано, что номер является сдвоенным, за февраль и за март. Не обращайте внимания. Дело в том, что нам осточертела ситуация, когда, скажем, июньский номер выходит в конце июня, январский — в самом конце января и так далее. На содержание журнала это никоим образом не влияло, однако, согласитесь, выглядело странновато. Ситуацию решили исправлять радикально: назвали нынешний номер сдвоенным за два месяца, и следующий тогда появится, как и должен появляться — примерно в начале апреля. Ни на периодичности выхода "Игромании", ни на ее содержании это никак не скажется.

На обложке вы также наверняка заметили надпись "Номер один в мире", относящуюся к игровому диску "Мании". Крайне амбициозное заявление, не спорю. Но редакции оно кажется оправданным. На данный момент нам неизвестно ни одного компьютерно-игрового и вообще игрового журнала в мире, который бы выходил с компакт-диском, могущим хоть сколько-нибудь сравняться с нашим по наполнению. Ни в России, ни в любых других странах. Если вы слышали о таких журналах или, тем более, держали их в руках — сообщите нам. С удовольствием напишем, что все же есть некто, кто достиг такого же или большего уровня. И догоним в следующие пару номеров.

Выполняя обещания, в этом номере мы представляем вашему вниманию хит-парад "Лучшие игры 2000 года". Означенный хит-парад разбит на две части: по основополагающим жанровым категориям и по отдельным номинациям. Составлялся он на основании информации о популярности вышедших за 2000 год игр в геймерских массах, а не с точки зрения игровой журналистики (т.е., например, с точки зрения журналистики в ролевом жанре лучшими были Baldur's Gate 2 и Wizards & Warriors, однако их популярность на несколько порядков ниже, чем у Diablo 2). Это хит-парад, сделанный геймерами и для геймеров, а не журналистами для других журналистов. Хотелось бы также отметить, что в непочетный ранг "Худшей игры" возводилась не вообще самая отстойная игра, появившаяся за год и про которую никто не слышал, а та, на которую возлагались ожидания и которая таковые ожидания в совершеннейшей степени не оправдала.

И последнее по вопросу "Хит-парада". Перед нами была альтернатива: либо 2000 год, либо вся история существования компьютерных игр. То бишь, мы могли сделать этакий "хит-парад времен". Но, здраво рассудив, от этой идеи мы отказались, так как не представляем себе, как вообще можно сравнивать DOOM и Quake, Civilization и Heroes (больше того: King's Bounty и Heroes), Baldur's Gate и Ultima, наконец, Descent и Microsoft Flight Simulator... Каждая из названных игр — культ своего времени. И сопоставлять их между собой не то чтобы некорректно, а просто глупо. Кто лучше, DOOM или Quake? Никто. Они обе лучшие. Поэтому — "Лучшие игры 2000 года".

Из нововведений — появилась подрубрика "Обзоры демо-версий". И это важнее, чем кажется на первый взгляд. Ситуация на игровом рынке такова, что, как правило, демо-версия появляется примерно за месяц до поступления игры в продажу. Как следствие, анонс по ней писать уже бессмысленно, так как журнал может появиться на прилавках одновременно с самой игрой, и вы же первые над нами смеяться будете. Рецензию в "Вердикте" — тем более нельзя, так как на основе одной лишь демо-версии составить правильное мнение о качестве игры невозможно. Единственный вариант — рубрика с краткими обзорами по демо-версиям, цель которой — позволить вам узнать, что выходящая игра собою представляет, и решить, хотите ли вы выкладывать за нее деньги. Ну и, разумеется, когда игра появится, мы напишем о ней в "Вердикте", где уже все окончательно расставим по полочкам.

Есть еще два новшества, которые мне бы не хотелось обойти вниманием. Во-первых, вняв вашим просьбам, уговорам и угрозам, мы сделали постер. Пока что — страничный, так как технологически еще не можем позволить себе большего. В то время как страничный — это лучше, чем ничего. Во-вторых, по статьям, публикующимся в "Вердикте" и "В разработке", мы начинаем выкладывать на компакт подборки игровых скриншотов. Подробнее об этом написано Геймером во вступлении к "CD-Мании", так что не буду повторяться.

Поздравляю всех с праздниками, для меня сейчас еще только наступающими, а для вас, когда вы будете читать эти строки, уже наступившими. Пусть вам понравится журнал и всего вам хорошего в этой жизни.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*

Зам. ген. директора
Евгений Исупов*(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*

Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*

Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Андрей Шаповалов *(termit@igromania.ru)*

Начальник верстального цеха
Виктор Кайков *(victor@igromania.ru)*

Дизайн и верстка
Роман Несмелов *(nesmelroman@mail.chat.ru)*
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*

Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*

Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*

Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*

Альтер-эго редакции
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*

Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 371.

Тираж 32300.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Россия

Внекомпьютерные игры

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ





Игры

A1OM (atom@igromania.ru) Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)

Герои, дубль четыре

Устав от создания бесконечных адд-онов (6 штук — это достижение), New World Computing и 3DO наконец-то объявили о начале работ над четвертой частью "Героев". Особых изменений в игре не предвидится — нам обещают обновленный движок, пару новых наций, далее по списку. Никакой предполагавшейся супертрехмерности. Но, возможно, многомиллионной армии фанатов и этого будет достаточно, ведь те же "Хроники", где ничего нового нет вообще, неплохими тиражами расходятся...

Нереальный пинбол

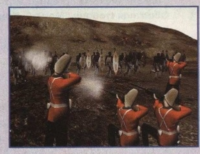
Electronic Arts и Digital Extremes анонсировали выпуск новой игры под названием Adventure Pinball: Forgotten Island. Казалось бы, пинбол (шарики, бонусы — все как положено) как пинбол, вот только движок у него несколько необычный — это Unreal Tournament Engine! Копаем глубже и обнаруживаем, что игра — типичный 3D action. А от пинбола там только арены (в духе которых выполнены игровые уровни) да бонусы, начисляемые за убийство монстров. Так что любителям "шатающихся столов" радоваться пока рановато, а вот приверженцам злого экшена впору чистить мыши. День начала битвы уже на подходе (обещают осенью, не позже).





Зулусская воргеймерская революция

На незабвенном "Спектруме" в свое время существовал популярный воргейм Zulu Wars, бросающий играющего в разгар колониальных войн. Вдоволь наигравшись в этот шедевр, южноафриканская компания Twilyt Productions анонсировала римейк, выходящий в ноябре этого года. Ключевые особенности — походовый режим, отличная трехмерная графика, масштабные сражения (до 30000 воинов одновременно — "Казаки" отдыхают) и полная историческая достоверность. Выглядит очень вкусно, да и ждать осталось сравнительно недолго — ориентировочно до ноября.



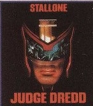
Динозавры снова вымерли

Великий и ужасный Сид Мейер заявил, что полностью сворачивает работы над своим уже успевшим нашуметь стратегическим проектом Dinosaurs. С одной стороны — обидно, с другой — может, оно и к лучшему: теперь силы команды будут целиком и полностью брошены на Civilization III.

Ужасы нашего городка

В свое время в кинопрокате гремел неплохой ужастик "Нечто" с Куртом Расселом в главной роли. Картина рассказывала о трагической судьбе полярников, на свою голову раскопавших во льду замерзшего пришельца. Парни из Computer Artworks (создатели стратегии Evolva) решили осчастливить мир продолжением истории — квестом с элементами action в стиле Resident Evil и Nocturne. Примерно через год нам предстоит вновь посетить злополучную станцию и показать чужим, кто здесь хозяин. Одевайтесь потеплее.

Судья Дредд опять жив!



Небезызвестный персонаж Сильвестра Сталлоне обретет новую жизнь в грядущем боевике от Rebelion, создателей Aliens versus Predator и Gunlok. Об игре еще мало что известно, но господа девелоперы уверяют (как, впрочем, и всегда), что нас ждет что-то совсем крутое. Ну, ждем-с что-то совсем крутое...

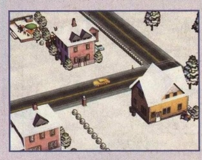
Преждевременный редактор



На официальном сайте шпионского боевика No One Lives Forever появился набор утилит для разработки уровней и модов (редактор карт, моделей и текстур, плюс еще кое-какие мелочи). Чувствуете в себе прилив вдохновения — берите эдитор с нашего диска и начинайте творить (а мы, возможно, еще вернемся к этому редактору в "МатрицеПлюс").

The Sims: Вечеринка в онлайне

Компания Maxis, разработавшая "симулятор жизни" The Sims, объявила целых три продолжения своего суперпопулярого детища —



очередной адд-он House Party Expansion (просто куча разных "довесков"), а также два совершенно новых проекта. Sims Live (некая помесь Аськи с Симсами, предназначенная для более наглядного общения в Сети) и Sims Online (название говорит само за себя). Первое "дополнение" уже на подходе, прочие — в апреле и декабре соответственно.

Диагноз: психотичный токсикоз

Малоизвестная (пока) компания nuClear Vision Entertainment начала работу над весьма интересным проектом — техно-триллером от третьего лица под глубокомысленным названием Psychotoxic. Судя по имеющейся информации, вкупе с несколькими скриншотами, нас ожидает нечто в духе F.A.K.K. 2 (мультика, а не игры). Разработчики обещают осчастливить нас фантастическим сюжетом в стиле киберпанк, мощным оружием, огром-





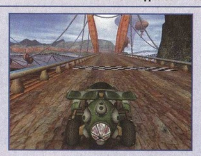
ными уровнями и разнообразными режимами мультиплеера. Картинки выглядят очень стильно, с издателем уже определились (в его роли выступит CDV Entertainment), осталось только объявить сроки выхода.

Успехи второй "Дьяблы"

Подведя итоги прошедшего года, руководство Blizzard не без гордости сообщило о том, что Diablo 2 стала самой продаваемой игрой в истории компании (продано уже более 2.75 миллионов копий). Очень неплохо, особенно если учесть, что и адд-он (Diablo 2: Lord of Destruction, о котором мы уже писали ранее) не за горами (где-то в марте).

Сумасшедшие гонки: эх, прокачусь!

Стая товарищей из числа бывших работников Bullfrog и Computer Artworks, скоординировавшихся в коллектив под названием Synaptic Soup, поведали миру о своем пер-



вом проекте — чумовых гонках Crazy Car Championship. Соревнования будут проводиться на причудливых агрегатах, которые нам предстоит собирать самостоятельно (!!!) из всяких неожиданных предметов. Машины могут как ездить, так и летать (как машинку соберете, так себя и поведет), причем специфика трасс такова, что шансы на победу одинаковы и у "летчиков", и у "шумахеров". Движок под кодовым названием Cipher уже сейчас способен выдавать потрясающие по красоте пейзажи, а к началу 2002 года (предварительная дата релиза) обещает и вовсе свести всех с ума (на то оно и Crazy).

Преемник AoE?

Трудяги из Ensemble Studios, подарившие нам великолепный Age of Empires, принялись за разработку нового проекта — RTS-стратегии под кодовым названием RTS 3. По сообщениям девелоперов, первые работы над игрой велись еще в незапамятные времена создания второго AoE. Детали пока не оглашаются, имя издателя тоже покрыто мраком (однако известно, что точно не Microsoft), но от этих людей можно ожидать чего угодно, кроме очередного клона.

HomeWorld + Red Alert = ?

Скромная польская компания CODA Development анонсировала игру под громким названием Starmageddon (почти "Кармагеддон в космосе"), позиционирующуюся как HomeWorld и Red Alert 2 "в одном флаконе". Обещается небывало интересный и сбалансированный геймплей, расчудесная графика и все такое прочее. Но совершенно скучные



скриншоты (равно как и название) говорят о "вторичности" продукта. Это только Blizzard умеет яркие и запоминающиеся клоны делать, а какая-то там CODA... Но ничего личного... Пока ничего.

Век чудес в новом году

Фэнтезийная походовая стратегия Age of Wonders к следующему году ожидает появления законного отпрыска, окрещенного как Age of Wonders 2: The Wizard's Throne. Вос-



питанием "ребеночка" занимаются Triumph Studios и Take Two Interactive, в списке нововведений фигурируют новые расы (плюс некоторые из 12 старых), юниты, постройки, умения и заклинания. Старенький движок был изрядно подлатан, дополнительно планируется ввести генератор случайных карт и снабдить это игру весьма продвинутым редактором сценариев (кандидат в "Матрицу-Плюс", не иначе).

СРОЧНО В НОМЕР

Игра по "Никите"



Компания Infogrames анонсировала свой новый проект — игру по мотивам сериала "Никита", основанного на культовом фильме Люка Бессона с одноименным названием. По жанру это будет нечто среднее между "шпионской" игрой (Thieft, Metal Gear Solid, NOLF) и обычным шутером от третьего лица (опять Лара?). Информации о деталях разработки очень мало (известно только, что нас будет ожидать шесть больших уровней), но в том, что игра привлечет внимание, можно не сомневаться (с такой-то "родословной"). Релиз запланирован на конец 2001 года.

СРОЧНО В НОМЕР

У Baldur's Gate 2 будет продолжение

По последним сообщениям от Interplay, серия классических RPG про "Врата Бальдура" в скором времени обзаведется продолжением. Проект назван Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, сроки выхода — конец мая этого года. Любители ролевиков начинают праздновать...



Арканоид для ролевиков

Желая порадовать людей, с нетерпением ждущих Icewind Dale: Heart of Winter, Interplay выложила на своем сайте маленький подарок — арканоид Icebreak "по мотивам" игровой вселенной. Берите его с нашего компакта и коротайте долгие вечера, оставшиеся до выхода продолжения.



Поле боя: 1942

Digital Illusion объявили о разработке 3D-экшена (скорее, все же симулятора) Battlefield 1942, моделирующего все самые знаменитые сражения 1942 года — от африканской битвы при Эль-Аламейне до первого этапа Сталинградского сражения. Игра будет ориентирована на многопользовательские баталии (модем, сеть и Интернет), хотя и одинокие игроки смогут порезвиться с ботами. Интересно другое — каждый игрок совершенно свободен в выборе роли в сражении — можно как бегать на своих двоих с автоматом наперевес, так и посидеть за штурвалом самолета, покататься на танке или даже поплавать на подводной лодке! В списке доступных стран, кроме Германии, США, Великобритании и Японии, присутствует и наша доблестная армия (наконец-то про Россию вспомнили). Расстраивает только одно — полная неопределенность со сроками выхода.



Тонкая кровавая линия

Жанр Survival Horror продолжает пополняться новыми представителями. На этот раз нас собираются пугать по-настоящему — Bloodline, изготовляемый некоей Zima Software, обещает стать серьезным испытанием для нервов играющих. Нас ждет увлекательная и загадочная история в четырех частях (кто сказал "Nocturne"?), по ходу действия нам предстоит побывать в различных местах и временных периодах (уже больше напоминает Blair Witch Trilogy). Нелинейный сюжет и движок собственного изготовления прилагаются (скриншоты выглядят недурственно). Остается надеяться, что геймерам предстоит пугаться не корявого движка или глупых загадок — еще одного Resident Evil нам не надо...



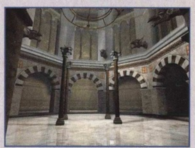
Пожиратель миров

В полку глобальных онлайновых стратегий прибыло: компания Gatorhol анонсировала весьма многообещающую игрушку под названием World Eater. По геймплею — отдает "Мастером Ориона", только в сетевой реинкарнации. Интересно то, что любой играющий сможет самостоятельно организовать свой сервер. Значит, не будет и ежемесячных взносов разработчикам. Хорошая идея, но будет ли она должным образом реализована?



Новому Tournament'у быть!

Epic наконец-то осчастливила фанатов официальным анонсом продолжения своего мега-суперхита Unreal Tournament. Находящаяся в разработке игра будет называться Unreal Warfare. Из особенностей стоит отметить полностью переработанный движок (сотни тысяч полигонов в кадре, "реальные" тени от крайне детализированных моделей, порталы (!), поддержка всех возможностей новомодного железа), полностью разрушаемое окружение и, конечно, фирменный чумовой геймплей. Выходит чудо... расслабьтесь, глубже дышите... в 2003 году! Эх, дожить бы...



Компьютерное многоборье

Английская контора Attention to Details, известная своей гоночной серией Rollcage и прошлогодним спортивным проектом Sidney 2000, собирается сотворить игру на основе Зимних Олимпийских игр 2002 года. Все необходимые лицензии получены, издатель найден (Eidos), правда, разработка собирается растянуться до начала самой Олимпиады. А пока можно и на настоящих лыжах/коньках покататься — благо погода позволяет.

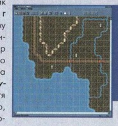


Бесконечные звездные войны

"Звездные мальчики" из LucasArts начали портировать на PC популярную nintendo'вскую аркаду Star Wars: Battle for Naboo (простецкая "леталка-стрелялка" на тему "Звездных Войн", аналог SW: Rogue Squadron). Компьютерная версия будет содержать 15 уровней, поддерживать более детализированные текстуры и высокие разрешения. Ждите марта, хотя, судя по всему, это будет еще одна корявая поделка для фанатов. По крайней мере, скриншоты не впечатляют.

Редактор без игры?

Не успел еще выйти грандиозный онлайновый ролевик Neverwinter Nights, как к нему появился неофициальный редактор карт. Скачать его можно с сайта *http://nwmap.nw-nonline.net/*, хотя мне, например, совершенно непонятно, какой смысл в таком редакторе без наличия соответствующей игры. Таким темпами скоро и адд-оны начнут вперед своих прародителей появляться, вот только кто (и как?) в них играть будет?



СРОЧНО В НОМЕР

Westwood теряет сотрудников

Один из столпов компании, Рик Гаш, на чей совести создание таких игр, как Dune 2, Legend of Kyrandia и Lands of Lore, перешел в компанию Trecision Neter t@inment. Ну надоело человеку клонированием заниматься, ничего не поделаешь. На новом месте он работает над неким ролевым проектом, вероятнее всего, многопользовательским.

II. Индустрия

Славный парень Кармак

Джон Кармак стал четвертым разработчиком, удостоенным чести попасть в зал славы Академии интерактивных искусств и наук. Ранее так награждали Сида Мейера (тогда еще Microprose), Ширегу Миамото (Nintendo) и Хиронобу Сакагуши (Sega). Торжественная церемония посвящения произойдет 22 марта.

Один, совсем один...

Стеви "KillCreek" Кейс (дизайнер уровней и программист в Ion Storm, не самый последний человек в CPL, модель Playboy и попутно подружка Джона Ромеро) покинула стены родной компании. Никаких конфликтов и в помине не было — причина расставания заключается в открытии собственного проекта. Интересно, в Ion Storm, кроме самого Джона, кто-нибудь еще остался, или продолжение "Дай-ка Тане" он в одиночку делать будет?





Sega — сенсация за сенсацией

Компания Sega в последнее время привлекает всеобщее внимание. Сначала руководство фирмы официально объявило о глобальной смене стратегии, закрыв все работы над Dreamcast (а жаль, хорошая была консоль) и полностью перейдя на изготовление игр для других систем. Затем стали известны некоторые детали — многие эксклюзивные проекты будут портированы на PlayStation 2 (Crazy Taxi, Zombie Revenge, Virtual Fighter), за ними последуют и все сетевые наработки конторы (а их у Сеги немало). По Сети уже циркулируют слухи о неком секретном альянсе между Sony и Sega, что не замедлит сказаться на их конкурентах — представляете, каково придется XBox, если японские гиганты объединят силы во имя борьбы со всеобщим соперником? Большинство "приставочных" денег делается именно на востоке, а там позиции Microsoft и так сомнительны. Впрочем, не исключено и обратное — возможна интеграция Dreamcast с XBox (Microsoft заявила, что они были бы очень рады такому повороту событий). Кстати сказать, цены на сеговские консоли не замедлили резко упасть — в некоторых онлайновых магазинах Dreamcast уже можно купить всего за 99 долларов (за них там чуть ли не дерутся). Битва титанов продолжается...

Игры вне закона

Собрание американских сенаторов, которым специально показали несколько роликов из игр, где главный герой должен уничтожать других персонажей для успешного прохождения сюжетной линии и получения бонусов, решило со всей серьезностью взяться за борьбу с компьютерным насилием. В следующем месяце ожидается новый законопроект, согласно которому разработчики компьютерных игр в случае нарушения некоторых (пока необъявленных) требований будут серьезно наказаны. Сенаторов также чрезвычайно расстроила деятельность комиссии ESRP, расставляющей возрастной рейтинг продаваемых продуктов. По их мнению, сей рейтинг очень часто не соответствует содержанию программы, из-за чего якобы жестокие "взрослые" игрушки могут попасть в руки к детям. Какой ужас! ;) А вообще — насколько же тупые у них "американские сенаторы", диву даешься... это не оскорбление, это научная характеристика развитости интеллекта...

Halo: больше определенности

Судьба PC-версии Halo, одного из самых ожидаемых экшенов современности, наконец-то прояснилась. Вопреки существующим слухам, эта игра не станет эксклюзивом для XBox, что подтвердили и официальные представители Microsoft (новоявленного издателя, по чьей вине и началась неразбериха). По их словам, разработка игры для PC и Macintosh временно заморожена и все силы брошены на выпуск консольного варианта. Только после выхода оного разработчики обратят внимание на компьютеры, что не очень приятно, но зато внушает надежды, что "наша" версия будет отличаться от оригинала, причем не в худшую сторону.



Если игру все же доделают вовремя, можно ждать революции в жанре.

Topware уже нет с нами?

Сначала по всему миру проскочила информация о том, что после долгих судебных разбирательств компания TopWare, известная по таким разработкам, как Earth 2150 и The Moon Project ("Дети Селены"), была объявлена банкротом. Не успев написать но-

вость, мы получили сообщение из компании **Snowball**, занимающейся локализацией многих игр TopWare на отечественном рынке. Дабы не повторяться, без комментариев приводим основную часть сообщения:

*"Слухи о смерти оказались слегка преувеличенными. (...) Сложившаяся на данный момент ситуация является наследием информационного бизнеса компании, связанного с изданием сборника **D-Info**. Сейчас происходит глобальная корпоративная реорганизация, в результате которой вместо **TopWare CD-Service AG, TopWare Austria** и **TopWare Poland** будет сформировано несколько других компаний. Три проекта, запланированные на этот год, продолжают разрабатываться и выйдут в рамках серии snowball.ru в мае, октябре и ноябре соответственно. (...) Происходящая реорганизация TopWare завершится к маю."*

Приятного аппетита, Infogrames!

Компания **Infogrames** полностью завершила поглощение другого гиганта издательского бизнеса — **Hasbro Interactive**. На данный момент у них в руках находится 100% акций Hasbro, что подразумевает также приобретение крупнейшего игрового портала **Games.com**. Общая сумма сделки составляет приблизительно 100 миллионов вечнозеленых долларов.

Shiny осиротела

Shiny потеряли одного из самых талантливых сотрудников — главного дизайнера компании **Джоба Отеро**. Человек, отвечавший за



Талант! Да в него надо было руками и ногами вцепиться!

ту красоту, что мы видели в недавнем **Sacrifice**, сейчас остался совсем без дела, так как ушел он из исключительно "географических" побуждений. Все-таки расстояние в 80 миль между домом и офисом — не шутка, и каждый день посещать работу ему было сложно.

Interplay: атака на мультиплеер

Индустрия многопользовательских онлайновых игр сейчас переживает период бурного роста и развития (посмотрите, сколько проектов сейчас находится в разработке), а особенной популярностью пользуются онлайновые ролевики. **Interplay**, один из крупнейших игроков на рынке сингловых РПГ (во многом благодаря достижениям **Black Isle Studios**), решил, что не грех будет воспользоваться моментом для создания собственной онлайновой игровой службы **Interplay.com**. Замечательное решение, но есть прогнозы, что недалек день, когда спрос на эти игрушки слегка поутихнет, а рынок и так переполнен...

Колумбийцам разрешили "Солдатов Удачи"

Если вы еще помните, в прошлом году правительство **Колумбии** приравняло творение **Raven Software** к порно, запретив продавать его в магазинах страны. И только сейчас, после многочисленных судебных разбирательств, ограничения были сняты, и колумбийцы наконец-то получили шанс приобщиться к одному из наиболее удачных шутеров прошлого года — **Soldier of Fortune**. Остается лишь порадоваться за них, да и за себя — нам, слава богу, еще ничего не запрещали.

Проблемы в Codemasters

Codemasters уволила около ста человек в своих европейских офисах. Судя по официальному заявлению представителей руководящей части, у фирмы сейчас намечаются крупные неприятности в финансовом плане. Очень странно, если учесть неплохие продажи последних разработок "Мастеров кода".

Удар в спину от Blizzard

В своем последнем интервью представители **Blizzard** заявили о возвращении на приставки (оттуда, собственно, они и вышли на компьютерный рынок). PC-разработки не будут заброшены, но некоторые из находящихся сейчас в производстве игр (включая и продолжения популярных серий) станут эксклюзивными проектами для консолей. Что будет твориться,

Даты выхода игр

ФЕВРАЛЬ	
Arcanum	01
Agharta: The Hollow Earth	01
Police Tactical Training	01
Ultimate Paintball Challenge	01
Virtual Deep Sea Fishing 2	02
MAD: Global Thermonuclear Warfare	02
Throne of Darkness	03
Monkey Brains	04
Cabela's Offroad Adventures	06
NASCAR Racing 4	07
NBA Live 2001	07
Simon the Sorcerer 3D	10
Ballistics	12
Fate of the Dragon	13
Metropolis	14
Resurrection	15
Skip Barber Racing	15
X-Plane	16
Blade of Darkness	20
Clive Barker's Undying	20
IceWind Dale: Heart of Winter	20
Triple Play 2002	20
Project Eden	20
Europa Universalis	21
Startopia	21
Casino Master 4	21
F-18E Super Hornet Gold	22
Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria	23
Three Kingdoms: Fate of the Dragon	27
Capitalism 2	27
Peacemakers	27
4x4 Trophy	28
Commandos 2	28
Conflict Zone	28
МАРТ	
Alone In The Dark: The New Nightmare	01
The World Is Not Enough	01
Duke Nukem Endangered Species	01
Fly! 2001	01
Links 2001: Course Pack 1	01
Team Fortress 2	03
High Heat Baseball 2002	03
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	05
Evil Dead: Hail to the King	05
Tales of Chivalry	06
Sierra Sports Game Room	07
Offroad Redneck Racing	09
Serious Sam	12
Emperor: Battle for Dune	13
Moon Project	13
Worms World Party	14
Pipe Dreams 2	14
Stars! Supernova	14
Wizardry 8	15
Need for Speed: Motor City Online	15
Fallout: Tactics — Brotherhood of Steel	15
Runaway: A Road Adventure	15
Kohan: Immortal Sovereigns	15
Pantheon	15
Outlive	15
Summoner	20
Reno Air Races	20
Watchmaker	20
Shogun: Total War — The Mongol Invasion	20
Ultima Online: Third Dawn	21
Magic & Mayhem: The Art of Magic	23
Warrior Kings	25
Black and White	27
Gangsters 2: Vendetta	27
Star Trek: Away Team	27
The Sims House Party	27
Legends of Might & Magic	27
Anachronox	28
Starsiege: Tribes 2	29
Stunt GP	30
Original War	30
Legend of the Blademasters	31
Anarchy Online	31
АПРЕЛЬ	
Red Faction	02
X-Com: Alliance	02
Myst 3: Exile	06
Day Trader	08
Jetfighter 4: Mission Pack	09
Stardom: Quest For Fame	10
Echelon	11
Hostile Waters: Antaeus Rising	15
MS Train Simulator	15
SCHIZM: Mysterious Journey	15
Star Wars: Super Bombad Racing	15
GorkaMorka	16
Star Trek: Bridge Commander	16
Z 2: Steel Soldiers	20
Settlers 4	20
Anno 1503	20
Star Trek DS9: Dominion Wars	23
Return to Castle Wolfenstein	25
Mafia: The City of Lost Heaven	30
Tropico	30
Hidden & Dangerous 2	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

если тот же Diablo 3 или Starcraft 2 станет доступен только на XBox? И вообще, зря они так погорячились — вот Dreamcast уж на что перспективным продуктом был, а где он сейчас...

Скандал вокруг Eidos

Одно из зарубежных печатных изданий (его имя держится в секрете) отказалось опубликовать плакат, рекламирующий грядущую игру Fear Effect 2 от компании Eidos Interactive по причине наличия (якобы) порнографического изображения на оном. Постер, который



И чего порнографического они тут углядели?

вы можете лицезреть где-то рядом на картинке, оказывается, содержит изображение полового акта. И дураку понятно, что одна девушка просто делает другой массаж... а блюдущие нравственность "цензураторы", должно быть, просто ни разу не видели "половой акт" вживую. Вот и обознались. Бывает.

СРОЧНО В НОМЕР

Повелитель микрофона

Интересную разработку представило рекламное агентство **"Пари"**. Программа **"Повелитель"** позволяет игрокам управлять некоторыми игровыми функциями с... микрофона. Пример работы означенной разработки был наглядно нам продемонстрирован представителями агентства, приехавшими в редакцию: запустив Quake 3, **Алексей Свистунов**, президент агентства, начал буквально повелевать оружием. Сказал "дробовик" — оружие переключилось на шотган. Сказал "огонь" — шотган выстрелил дробью. В общем, программа оказалась достойной помещения информации о ней в *"Новостной Меридиан"*. Естественно, понадобится микрофон, но в специальном издании "Повелителя" бокслюкс есть гарнитура наушники+микрофон.

Сухая статистика: программа поддерживает Quake 2, Quake 3, Age of Empires (и аддон Rise of Rome), Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade, Caesar 3. Планируется выпуск второй версии, куда будут добавлены модули к современным и популярным играм. В частности, Алексей пообещал вставить поддержку Counter-Strike. Представляете, подбегает CT к задней двери на cs_assault, говорит "гренка!", а тем временем открывает дверь и говорит "огонь"? Это может стать прорывом в игродельческой индустрии.

Святослав Торик

Онлайновый сейф

Интересным делом решила заняться Sony, официально получив разрешение на открытие первого в мире сетевого банка. Проект, названный Sony Bank, на 80% будет принадлежать самой Sony и на 16% — организации Sakura Bank. Теперь каждый пользователь Интернета (правда, пока данная услуга будет практиковаться лишь в Японии) сможет получить полный доступ ко всем своим капиталам из любой точки мира. Если хакеры не скажут своего веского слова, вскоре будет революция в мировой финансовой системе.



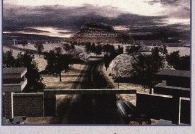
III. Россия

"Два мира"

Компания Snowball Interactive занята локализацией проекта Two Worlds (в русской версии — **"Два мира"**), разрабатываемого компанией Metropolis Software House. Сюжет игры вкратце таков. На неосвоенной планете нос к носу столкнулись две совершенно непохожие друг на друга расы. Одни — продвинутые технологи, вторые — эксперты по псиспособностям. Понятно, что в сочетании — это типичный коктейль Молотова, который не мог не сдетонировать... Но сюжет — лишь дополнение к качественно реализованному геймплею. По жанровой принадлежности игра представляет собой смесь ролевика и адвенчуры в техно-стиле. Движок — Wireframe (**"Горький-17"**), способный воспроизводить некоторого рода трехмерность (top-down перспектива). Если данная локализация будет столь же качественной, что и прочие переводы Snowball Interactive (а поводов сомневаться компания давно не давала), то это будет настоящий подарок для любителей RPG, не утруждающих себя изучением иностранного. Ведь локализованные версии ролевиков в России практически не представлены.

Project Overdrive отменен

"Бука" официально закрыла все работы над шутером от первого лица Project Overdrive. Напомню, что это была игра в стиле GTA, где геймеру отводилась роль начинающего свою карьеру бандита. И вот ее — игры — не стало. Грустно, но "Бука" пришла к выводу, что выход проекта нецелесообразен, и все силы следует сконцентрировать на более перспективных разработках (**"Талисман"**, **"Заклятие"**, **"Paradise Cracked"**). А ведь демка была весьма неплоха — так может, дело продолжится появлением нового издателя?



А мы так его ждали...+

Свежие локализации от "Нивал"

Компания **"Нивал"** в ближайшее время порадует отечественных геймеров несколькими традиционно качественными локализациями. Это будут игры разных компаний (и совершенно разных жанров): **"Чемпионат Ford"** (Ford Racing, неплохой автосимулятор), **"Ролан Гаррос"** (Roland Garros Paris, спортивная игрушка, посвященная большому теннису), **"Битва за Британию"** (Battle over Britain, исторический авиасимулятор), **"Пророк и убийца"** (Legend of the prophet and of the assassin, мистическое приключение), **"Суперперец"** (Hellboy, квест-пародия на фильм ужасов), **"Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда"** (Jekyll & Hide: The whole story, адвенчура от Cryo), **"Посланник"** (The Ward, приключенческая игра) и **"Некрономикон"** (Necronomicon, квест по мотивам произведений Говарда Лавкрафта).

1С ассоциация магазинов
1С:Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

Век Парусников II

«Век Парусников II» - продолжение популярной морской стратегии Age of Sail ("Век Парусников") от компании Talonsoft. События игры разворачиваются в период расцвета парусного флота в 1775-1812 годах. Игра состоит из нескольких кампаний, включая специально созданную русско-турецкую. Помимо кампаний Вы найдете более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать в самых известных морских сражениях, восстановленных с потрясающей исторической точностью.

«Век Парусников II» будет интересна как фанатам военно-стратегических игр, придирчиво относящихся к исторической достоверности, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро вникнуть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план. С одной стороны, игра содержит большое количество исторического материала, и лишь истинные знатоки истории флота смогут полностью использовать все преимущества каждого корабля. С другой стороны, игрок может отвлечься от исторической части и, перепоручив ведение огня искусственному интеллекту, получить стратегию в реальном времени с большим числом кораблей и красивыми спецэффектами.











...И овцы целы

Одни — локализуют, другие — считают овец. В компании Nival Interactive подходят к завершению работы по локализации игры Sheep, принадлежащей к жанру, который многие игровые журналисты охарактеризовали как "не совсем стратегия в реальном времени". Мы же скажем иначе — это совсем не стратегия. Больше всего "Овцы" похожи на "Леммингов" — играть предстоит на тех же условиях: напрямую управлять овечками нельзя, а можно лишь косвенно воздействовать на них посредством пастухов. Пастухи — личности неординарные, каждый обладает уникальными способностями — один прикармливает пряниками, другой стращает овечек кнутом, третий — просто дает пинка под хвост. Овцы, понятное дело, все время стремятся разбрестись, а вам (управляя пастухами) нужно собрать их всех в одном месте на конце этапа. Думаете, просто? Как бы не так... В Англии, где игра уже вышла, еженедельно проводятся соревнования на скорость: кто быстрее всех соберет овечек в условленном месте, да еще при этом растеряет как можно меньше животных (овечки ведь могут и умереть, если за ними не присматривать). По всем показателям, в начале марта (когда локализация появится на прилавках) нас ждет чумовая забава...

"Джаз и Фауст"

Отечественный коллектив разработчиков **"Сатурн+"** совместно с **"1С"** (издателем) объявили о работах над новым проектом в жанре квеста — игрой с рабочим названием **"Джаз и Фауст"**. В игре нам предстоит поучаствовать в приключениях двух друзей — контрабандиста Джаза и капитана торгового судна Фауста в таинственном мире Востока. Выход продукта в свет планируется на четвертый квартал сего года, так что времени на более подробное знакомство с игрой у нас будет предостаточно (а пока информация о нем практически отсутствует).



IV. Интересности

"Квака" в кармане

Нашелся умелец, сумевший портировать Quake на... PDA Compaq iPaq (Windows CE)! Если эта информация не окажется ложной (в действии сие чудо видела лишь пара человек), наиболее продвинутые квакеры смогут вообще не различаться с любимой игрой. Такие проекты — не новость; например, для фотоаппарата (!) Kodak DC-290 фанаты давно Doom написали. На другую карманную платформу, знаменитый Game Boy Advanced, и вовсе планируют перенести такие хиты, как Quake III: Arena, Tomb Raider, Counter-Strike, Tocca, Tekken, V-Rally и Driver. Ух, поиграем!



Читаем мысли?

Компания East3 Ltd. создала некий прибор, который умеет читать мысли пользователя. Вся полученная информация по сенсорам передается в игру, в результате чего никакие джойстики/клавы становятся вообще не нужны. Интересная разработка (цена, правда... как бы помягче сказать... недетская — около тысячи зеленых американских рублей). Это, кстати, не первый случай — наши российские разработчики тоже занимались такими системами, но вот распространения они не получили.

P.S. Еще раз. Это не шутка. Подобного рода технологии действительно существуют. Наш мозг генерирует токи определенной частоты, зависящей, в частности, от характера мыслей. Команды, отдаваемые корой, типа "влево", "вправо", создают ток различной частоты. Это вполне можно зафиксировать. Основная проблема — создать калибровочный механизм: токи-то у всех разные.

Они рисуют комикс!

По недавно вышедшей игрушке Oni уже создан комикс в лучших анимешных традициях. Непонятно, дойдет ли он до России, но если это все же произойдет — поклонники, не проходите мимо!

Черные дни EverQuest

Под нажимом адвокатов Sony и Verant крупнейший сетевой аукцион E-bay принял решение убрать все предложения продажи персонажей и предметов из вышеупомянутой игры. По словам этой "парочки", все представленные в игре вещи являются их интеллектуальной собственностью, вследствие чего не могут быть куплены или проданы посторонними лицами. И почему вокруг EverQuest всегда поднимается столько громких историй? То самоубийца непонятного происхождения объявилась, то нерадивый папаша-геймер собственного сына до смерти довел, то вот денег не дают заработать...

"Народная" Ультима

Устав ждать обещанного продолжения популярного ролевого сериала Ultima, группа фанатов решила взяться за дело самостоятельно, создав римейк самой первой части игры, но уже в 3D и с использованием современных технологий. Вскоре к ним присоединилась еще одна любительская компания, занявшаяся реинкарнацией уже шестого эпизода. Интересная тенденция складывается, когда поклонники берутся за такие разработки в случае нежелания/невозможности разработчиков делать продолжение нашумевшей серии. Так было с M&M, Fallout, а теперь и с Ultima...

Видеоролики в новой Дюне

Для участия в съемках роликов к Emperor: Battle for Dune Westwood Studios скооперировалась с рядом голливудских актеров. **Майкл Дорн** (известный по участию в проекте Star Trek) снялся в роли герцога Ахилуса из дома Артрейдесов, **Майкл МакШейн** ("засветившийся" на съемках картины **"Робин Гуд: Принц Воров"**) стал бароном Ранан из дома Харконенов, а **Винцент Чиавелли** оказался его советником. Подобного и стоило ожидать от Westwood.

Игры — это серьезно!

Компания Simon&Schuster анонсировала новую игру, предназначенную для тренировок в рядах Вооруженных Сил. Real War — стратегия в реальном времени, выходящая в августе сего года, предлагает всем желающим поучаствовать в военном конфликте США и Международной Террористической Организации. Интересно, что же там такого "обучающего", неужели все настолько реалистично? Хотя — тренировали же они морпехов на Doom... ■



"ИГРОМАНИЯ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА

Двухтысячный год.
Финал тысячелетия.
Сотни компьютерных игр,
погружавших нас
в иную реальность,
где мы чувствовали
себя то неистовыми
викингами,
то покорителями
космоса...
хладнокровными
убийцами,
всевластными
полководцами,
великими
волшебниками,
спасителями
человечества,
лихими
летчиками,
безумными
гонщиками...
а в целом —
геймерами, для
которых игры —
это жизнь.
Но как
жизнь делится
на добро и зло,
так игры делятся
на rulezz и suxx.
А среди тех,
которые rulezz,
есть те,
которые лучшие.
Настало время
расставить
приоритеты.

ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ



ЛУЧШИЙ 3D ACTION

1. Rune ("Руна")

Специализация:	D Action от третьего лица
Творцы-Прародители:	Human Head Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Топоры, сносящие пять голов за раз
Мировоззрение/Психология:	Рагнарок и Валгалла
Целевая Аудитория:	Нереализовавшие себя викинги
Стиль:	Приватная бойня для безумного дровосека
Движок:	Unreal Tournament

ЧТО Холодная северная сага осмысленного кровавого истребления, в которой неистовый викинг Рагнар осуществляет массовое порубание вражин с применением мечей, топоров, палиц и молотов. Позади — расчлененные трупы и преодоленные преграды, впереди — трупы, ошибочно считающие себя живыми, и еще не покоренные преграды... Романтика мяса и топора.

ПОЧЕМУ "Руна" — лучшее рубилово от третьего лица в истории, игра, перевернувшая представления о жанре. Органичное управление, впечатляющий дизайн уровней и монстров, захватывающая графика... и сюжет — мифологический боевик.



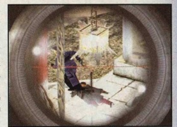
А ВЫ ЗНАЕТЕ Ближе к концу игры Рагнар из человека превращается в трехметрового монстра, дерущегося как рота Терминаторов.

2. Hitman: Codename 47

Специализация:	Симулятор киллера
Творцы-Прародители:	I/O Interactive
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Стрелец
Предпочтения:	Огнестрельное и холодное оружие
Мировоззрение/Психология:	Homo homini Hitman est
Целевая Аудитория:	Киллеры-одиночки
Стиль:	Живи сам и дай умереть другим
Движок:	Оригинальный

ЧТО Симулятор киллера. Мы работаем на Агентство, предоставляющее заказы по устранению "объектов". Действие происходит от третьего лица и в реальной обстановке, а задания требуют тщательной подготовки и ювелирной точности в исполнении.

ПОЧЕМУ Любое неосторожное движение или лишний выстрел равнозначны смерти, ибо сейвиться нельзя — и это заводит! Плюс максимальный выбор в средствах: клиента можно отравить, застрелить или задушить. Но требуется скрупулезный отбор оружия из огромного арсенала и, самое главное, выбор способа ликвидации клиента. Чрезвычайно нестандартная концепция при замечательной реализации.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что на голове у Хитмэна не настоящий штрих-код — это татуировка?

3. Thief II: The Metal Age

Специализация:	Симулятор вора
Творцы-Прародители:	Looking Glass Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Апрель, Телец
Предпочтения:	Механические отмычки, дубинка
Мировоззрение/Психология:	Осознанная клептомания
Целевая Аудитория:	Домушники, "медвежатники"
Стиль:	Что смогу — унесу. Остальное понадкусываю.
Движок:	Dark Engine

ЧТО Логическое продолжение некогда гремевшей по миру первой части. Вы все знаете, о чем эта игра — а вторая часть мало что изменила. Как и раньше, старина Гаррет-вор выполняет квесты в альтернативном мире, похожем на средневековую Европу, куда вторглась примитивная техника. Освобождает население от избытка золота и ценных вещей, попутно разбираясь с протестующими.

ПОЧЕМУ Классное продолжение. Все как раньше, но лучше. Подкрученная графика, совершенно невероятный 3D звук и обалденнейший сюжет. И, конечно же, знаменитая thief'овская атмосфера. Играть — страшно. А бояться — интересно.

А ВЫ ЗНАЕТЕ Компания разработчиков, Looking Glass, развалилась вскоре после релиза игры...

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ Star Trek: Voyager — Elite Force, Soldier of Fortune, American McGee's Alice, Heavy Metal F.A.K.K. 2, MDK 2, Messiah, Project IGI, Metal Gear Solid, No One Lives Forever

Худший 3D Action

Daikatana

Специализация:	3D Action
Творцы-Прародители:	Ion Storm: Ромеро
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Телец
Предпочтения:	Холодное оружие типа "катана"
Мировоззрение/Психология:	Насильственное сепуку
Целевая Аудитория:	Самураи, древние греки, инопланетяне
Стиль:	Пятьдесят скелетов — уровень.
Движок:	Quake 2

ЧТО 3D Action от создателя Doom и Quake — Джона Ромеро. Три персонажа, за одного из которых играем мы. Футуристический и средневековый антураж. Много оружия. Казалось бы, обычный экшен.

ПОЧЕМУ Не тут-то было. Для средней руки дизайнера это бы еще сошло, но такая игра от Ромеро — провал года. Тупой AI. Дилетантский дизайн уровней. Почти никакая играбельность. Мы все ждали эту игру как Второго Пришествия — вот он, Ромеро, выступающий соло! — а дождались лишь объекта для едких насмешек. Бедняга Джон, видимо, навсегда утратил статус культового дизайнера. Мир его праху.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что игра делалась аж три года и семь месяцев?



ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

1. Shogun: Total War

Специализация:	Strategy/Wargame
Творцы-Прародители:	Electronic Arts / The Creative Assembly
Рождение/Знак Зодиака:	Июнь, Близнецы
Предпочтения:	Кто-то — гейш, кто-то — ниндзь...
Мировоззрение/Психология:	Самурайские
Целевая Аудитория:	Сегуны, самураи, ниндзя и гейши
Стиль:	Банзай!
Движок:	Оригинальный

ЧТО Борьба за власть в Древней Японии. Простенький, но емкий менеджмент: строительство и апгрейд зданий, уборка урожая, тренировка солдат, засылка дипломатов и шпионов, перемещение армий по провинциям. Между ходами — бой в полном 3D: великолепное зрелище и возможность проявить полководческий талант, грамотно используя особенности типов воинов, формации отрядов, рельеф местности и погодные условия.

ПОЧЕМУ Идеальная комбинация походового глобального менеджмента с трехмерными сражениями в реальном времени; зрелищность массовых битв; тщательное моделирование исторических реалий.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что скоро грядет адд-он, The Mongol Invasion, с ***полноценным редактором*** на борту?

2. Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Специализация:	GodSim
Творцы-Прародители:	Cyberlore Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Апрель, Овен
Предпочтения:	Бесстрашные герои оптовыми партиями
Мировоззрение/Психология:	Комплекс божества
Целевая Аудитория:	Короли без королевств
Стиль:	Демократическая монархия для кухарок
Движок:	Majesty

ЧТО Симулятор королевства, как и написано в названии. С виду похож на WarCraft, но без возможности прямого управления юнитами. Приказали построить Дворец — пезанты сами топают куда надо и сами строят. Самостоятельность во всем. Но Majesty — не Majesty без героев, пришедших из соседнего жанра RPG. Кадры героев куются в гильдиях, где мы их и нанимаем. Потом назначаем премию покрупней за открытие карты или нападение на вражий замок — и герои устремляются исполнять нашу волю.

ПОЧЕМУ Органичное сплетение элементов разных жанров, делающее геймплей необычным и даже увлекательным. Тут и WC2, и Settlers, и даже Dungeon Keeper!



А ВЫ ЗНАЕТЕ Некоторые классы героев на дух не переносят друг друга, а посему не могут сражаться за ваше королевство вместе!RTS

3. Ground Control

Специализация:	Тактика
Творцы-Прародители:	Massive Entertainment
Рождение/Знак Зодиака:	Июнь, Близнецы
Предпочтения:	Плазменное и лучевое оружие
Мировоззрение/Психология:	Клаустрофобия
Целевая Аудитория:	Захватчики новых планет
Стиль:	Изящно-тактический
Движок:	Оригинальный

ЧТО Сплошная тактика в "натуральном" трехмерном окружении. На каждую миссию можно взять не более 12 отрядов. Выбор каждого — за ним. Великолепный баланс — нет однозначно "рулящих" юнитов. Ценна даже пехота. На удивление грамотный AI. Цели миссий зачастую меняются по ходу игры, появляются новые задания.

ПОЧЕМУ Блестящее сочетание тактических возможностей, удобства управления и фантастической зрелищности; нестандартный захватывающий мультиплеер.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что хит сваяла ничем доселе не примечательная команда шведских разработчиков, и что редактор к GC — столь навороченный, что создан целый сайт, растолковывающий все его премудрости?

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ Sudden Strike, Warlords: BattleCry, Command & Conquer: Red Alert 2, Earth 2150, Combat Mission: Operation Overlord, Imperium Galactica 2



Худшая стратегия

Submarine Titans

Специализация:	RTS
Творцы-Прародители:	Ellipse Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Август, Лев
Предпочтения:	Морские глубины
Мировоззрение/Психология:	Тише воды, ниже... тоже воды
Целевая Аудитория:	Подводники и водолазы
Стиль:	StarCraft в масштабах лужи
Движок:	Оригинальный

ЧТО Люди таки утопили Землю и теперь живут под водой, разделившись на две коалиции. Как обычно, воюют друг с другом. Плюс еще в буквальном смысле с неба упали инопланетяне. Людям нужен кориум, воздух и золото, а инопланетянам — кремний, чтобы как можно скорее восстановить корабль и умотать с этой сумасшедшей планеты. Все это — почти явный клон StarCraft.

ПОЧЕМУ Потому что все идеи, кроме самых мелких, одолжены у StarCraft, C&C и им подобных. Плюс тупой AI, работающий на простеньких скриптах. Вследствие чего играбельность падает до наивозможного минимума. Как обычно — настроили побольше самых мощных подлодок и разгромили базу.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что создатели игры живут в Австралии, а 70% из них по паспорту — украинцы?

ЛУЧШАЯ RPG



1. Diablo 2

Специализация:	Rogue (Hack'n'Slash RPG)
Творцы-Прародители:	Blizzard
Рождение/Знак Зодиака:	Июль, Рак
Предпочтения:	Full Rejuvenation Potion (25 шт.)
Мировоззрение/Психология:	Антисатанизм, дьяволоведение
Целевая Аудитория:	Варвары, паладины, маги, амазонки
Стиль:	Много кликов — много экспы
Движок:	Diablo

ЧТО Диабло не умер, просто он так пахнет. Дух его перевоплотился в героя первого Diablo и поселился где-то в аду. До которого герою Diablo 2 переть и переть аж четыре акта, кликая мышкой направо и налево. А в общем — чистая "Дьябла" с массой наворотов.

ПОЧЕМУ Невероятно раскрученный лейбл. Баланс крутость героя/крутость монстров легко регулируется самой игрой; генерация лабиринтов при нескольких персонажах дает возможность играть хоть до старости. Да спросите кого угодно: "Дьябла 2" — хит? Ответят: ДА! Плюс ко всему — мультиплеер и Battle.net, регулярно виснущий, но все же позволяющий широким массам хэк'н'слэшевцев оттянуться по полной программе.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Да все вы и так знаете!

2. Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Специализация:	RPG
Творцы-Прародители:	BioWare Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Сентябрь, Дева
Предпочтения:	Красные драконы = много экспы
Мировоззрение/Психология:	Lawful Good
Целевая Аудитория:	Паладины, рыцари и прочие отщепенцы
Стиль:	Полное погружение
Движок:	Infinity Engine

ЧТО Стандартная RPG в классическом своем проявлении. Сталь, магия, проклятия, тайны, заговоры, демоны, подземелья, странствия, эльфы, гномы, орки, золото, общение, пьяный дебош — все атрибуты фэнтезийной эпики налицо. Странствующая партия героев воюет против Зла в этом мире — мечом и магией.

ПОЧЕМУ Потому что хомяк Бу. Потому что это BG. Потому что в папу нашего героя мы с упоением играли два года назад. Потому что есть финальный ролик за плохих. Потому что во второй части все лучше, больше и шире, чем в первой. Закономерный прогресс! Потому что так принято, в конце концов.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Официально Shadow of Amn — последняя игра из серии BG. После очередного адд-она нас ждет лишь Neverwinter Nights.

3. Icewind Dale

Специализация:	RPG/Hack'n'Slash
Творцы-Прародители:	Black Isle Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Июнь, Близнецы
Предпочтения:	Меховые шапки и теплые куртки
Мировоззрение/Психология:	Клаусофобия (боязнь Санта-Клаусов)
Целевая Аудитория:	Отморозки во всех смыслах этого слова
Стиль:	Очень холодно, но монстр весит кучу экспы
Движок:	Infinity Engine

ЧТО Таким должен был быть Diablo II. Ролевая игра, построенная на постоянных сражениях, абсолютно прямой сюжетной линии и безумном количестве монстров на единицу площади. Вещи и золото льются рекой, герои быстро набирают опыт и повышаются в классе, игрок тихо впадает в деструктивную нирвану.

ПОЧЕМУ Это лучше, чем Diablo. Сложнее, красивее, интеллектуальнее, интеллигентнее. Но это не Diablo, и данный факт останется вечным родовым проклятием Icewind Dale и его создателей.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что Icewind Dale изначально задумывался лишь как не предназначенный для широкой публики эксперимент авторов Fallout в непривычном для них жанре?

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer, Final Fantasy VIII, Vampire: The Masquerade — Redemption, Wizards & Warriors

Худшая RPG



Diablo 2

Специализация:	Rogue (Hack'n'Slash RPG)
Творцы-Прародители:	Blizzard
Рождение/Знак Зодиака:	Июль, Рак
Предпочтения:	А! Оружие! АА! Армор! ААА! Спеллы!
Мировоззрение/Психология:	Выведите меня отсюда!
Целевая Аудитория:	Те, кто не почувствовал обмана
Стиль:	Отдайте первую "Дьяблу"!
Движок:	Diablo

ЧТО Диабло не умер, он просто так пахнет. Кажется, я это уже говорил. Скажу еще раз: Diablo I, версия для толпы, жаждущей хлеба и зрелищ.

ПОЧЕМУ Ролики качественные, но бессмысленные. Человеку, который просто хочет поиграть, они ничего не скажут. Графика — устаревшая, с кучей спецэффектов, из-за которых не разберешь, что на экране происходит. Монстры — старые друзья из первой части, немного перерисованные и разбавленные на 30% свежим пушечным мясом. И на Battle.net либо не пробьешься, либо сервер повиснет. И надоедает, дико надоедает эта уже и не дьявольская игра.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что Diablo 3 нам точно не избежать, потому что в сюжете встречаются некоторые "ниточки"...



ЛУЧШИЙ КВЕСТ/ADVENTURE

1. The Longest Journey

Специализация:	Квест
Творцы-Прародители:	FunCom
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Близнецы
Предпочтения:	Конфеты с керосином
Мировоззрение/Психология:	Красота спасет мир
Целевая Аудитория:	Читатели Стругацких и Желязны
Стиль:	Grim Fandango forever!
Движок:	Оригинальный

ЧТО Чистый квест в лучшем смысле слова. В основу сюжета легла идея о двух параллельных вселенных, в одном правит наука, в другом царствует магия. И лишь немногие могут преодолевать Разлом, бывая в двух мирах. Среди них — художница Эйприл. На ее плечи ляжет нелегкая задача — спасти мир.

ПОЧЕМУ Прекрасная графика, увлекательный сюжет, хорошие головоломки, множество аллюзий и мягкий юмор выделяют этот квест, делая его на сегодняшний момент лучшим представителем жанра. Несмотря на название, увлекательность путешествия превышает его продолжительность.



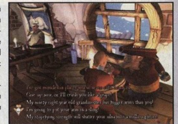
А ВЫ ЗНАЕТЕ Возможно, у The Longest Journey появится сиквел или приквел (по сюжету). Разработчики признают, что не рассказали еще массу историй о двух мирах.

2. Escape from Monkey Island

Специализация:	Квест
Творцы-Прародители:	LucasArts
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Все пиратское, что только есть
Мировоззрение/Психология:	Я люблю Элейн — это здорово
Целевая Аудитория:	Ветераны побегов с Острова
Стиль:	Словесные поединки
Движок:	Grim Fandango

ЧТО Продолжение, пожалуй, лучшей серии квестов от LucasArts. Гайбраш Трипвуд с женушкой Элейн возвращаются на остров Melee, где оная супруга работает губернатором. Выясняется, что всю недвижимость потихоньку скупает некий австралиец, дворец губернатора подлежит сносу, а в баре SCUMM перестали подавать грог! Наш герой спешит на помощь и в конце встречается с призраком своего извечного врага — Ле Чака. Старый добрый Monkey Island. Но на этот раз в 3D.

ПОЧЕМУ Великолепный движок, играбельность на уровне Эвереста. Свой фирменный юмор серия терять не собиралась. Monkey Island просто держит планку. Как всегда.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Эта часть создавалась совсем не теми людьми, что делали первые три серии.

3. realMYST 3D

Специализация:	Квест
Творцы-Прародители:	Cyan и Sunsoft
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Козерог
Предпочтения:	Тридцать три рычага на фоне заката
Мировоззрение/Психология:	Красота вне времени
Целевая Аудитория:	Эстеты с аналитическим складом ума
Стиль:	Сюрреализм
Движок:	Оригинальный

ЧТО Римейк классики в 3D. Казалось бы, полубессмысленная задумка. Ан нет — старик Myst вернулся с того света свеженьким, как румяное яблоко. Все те же похождения в безлюдном мире в попытке решить знакомые головоломки. Едва намеченный сюжет не будет мешать любоваться чудесами этого удивительного мира.

ПОЧЕМУ Игра красива совершенной красотой. Любой пейзаж, ракурс — произведение искусства. Это плюс анимация пейзажей, богатое звуковое сопровождение дают иллюзию полного погружения в сюрреалистический мир Myst. Играть в него "еще раз" — невероятно увлекательно.

А ВЫ ЗНАЕТЕ Если вы знаете, куда идти, то можно двигаться прямо к цели, обходя все загадки, заботливо придуманные авторами. И завершить игру за полчаса.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ

In Cold Blood, Gold & Glory: The Road To El Dorado

Худший КВЕСТ/ADVENTURE

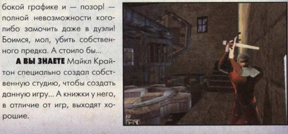


Timeline

Специализация:	Adventure
Творцы-Прародители:	Timeline Computer Entertainment
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Исторические изыскания
Мировоззрение/Психология:	Гуманизм на три часа
Целевая Аудитория:	Поклонники Дюма и Мориса Дрюона
Стиль:	Враг сдается, но не умирает!
Движок:	Оригинальный

ЧТО Приключенческая игра с экшеноподобным движком. Путешествуя по средневековой Франции, расследуем дело о завязшем в песках времени профессоре археологии. На пути — много драк, диалогов и забавных аркадных вставок.

ПОЧЕМУ Слишком много хорошего говорил писатель Крайтон о своей игре. Дескать, то да се, такого вы еще не видели! А результат — три часа посредственного геймплея при кособокой графике и — позор! — полной невозможности коголибо замочить даже в дуэли! Боимся, мол, убить собственного предка. А стоило бы...



А ВЫ ЗНАЕТЕ Майкл Крайтон специально создал собственную студию, чтобы создать данную игру... А книжки у него, в отличие от игр, выходят хорошие.



ЛУЧШИЙ АВИАСИМУЛЯТОР

1. Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum

Специализация:	Симулятор вертолета
Творцы-Прародители:	Razorworks
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Телец
Предпочтения:	"Стингеры", "Хеллфайры", 20мм пулемет
Мировозрение/Психология:	Броня крепка, "Команчи" наши быстры
Целевая Аудитория:	Пилоты-вертолетчики
Стиль:	Засадить стингером, догнать пушкой
Движок:	Существенно улучшенный от Apache Havoc

ЧТО Представьте себе RAH-66 Comanche. На носу торчит 20мм пушка, по бокам — четверка "Стингеров" и двенадцать "Хеллфайров". Разведывательный вертолет, здесь используемый для боевых вылетов. Садитесь в него — и начинаете участвовать в масштабной операции, где, помимо вас, задействована куча техники и пехоты.

ПОЧЕМУ Прежде всего — реальная физика боя и хардкорное управление. А также точное моделирование полета, боев и поведения различной техники, огромные территории и неглупый AI. На общем фоне средней графики — обалденные трехмерные модели.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Если к Enemy Engaged пристыковать игру Apache Havoc, то появится еще три кампании и два вертолета!

2. B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth

Специализация:	Симулятор "Летающей крепости"
Творцы-Прародители:	MicroProse
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Стрелец
Предпочтения:	Кожаная куртка и шелковый шарф
Мировозрение/Психология:	Уранофобия (боязнь неба)
Целевая Аудитория:	Тайные агенты Люфтваффе
Стиль:	Три горящих мотора — еще не проблема
Движок:	Собственный

ЧТО Симулятор в прямом смысле слова. Разработчики не стали ограничиваться имитацией полета, B-17 — это полное виртуальное воплощение жизни одного экипажа одного самолета. "Летающая крепость" — слишком сложный механизм даже для десяти человек, умудряющихся управлять им. Не стоит думать, что в жизни было хоть капельку легче.

ПОЧЕМУ Фактически, это RPG, скрещенная с хардкорным симулятором. Рай для дотошных фанатов, скрупулезность во всем. Полное погружение. "Я был там, черт побери!"



А ВЫ ЗНАЕТЕ По максимальной дальности полета B-17 может дать фору даже современным самолетам — "крепость" способна проделать 3000 км с крейсерской скоростью 400 км/ч без единой дозаправки.

3. Gunship!

Специализация:	Симулятор вертолета
Творцы-Прародители:	MicroProse
Рождение/Знак Зодиака:	Октябрь, Весы
Предпочтения:	Хороший прибор ночного видения
Мировозрение/Психология:	Никтофобия (боязнь ночи)
Целевая Аудитория:	Люди, считающие, что вертолет может летать
Стиль:	Летаем очень-очень осторожно!
Движок:	От M1A2 Tank Platoon II

ЧТО Жутко сложный игровой процесс при относительно детской авионике. Странное рядом — при довольно простом управлении противники чересчур проворны. Убивают обычно с одного залпа, стрелять приходится с максимальной дистанции, не пользоваться радаром и не подниматься выше десяти метров над землей.

ПОЧЕМУ Ощущение большой войны — вот в чем фишка. Танковые подразделения и отряды пехоты больше не являются статистами — они постоянные участники сражения, в котором звену вертолетов отведена в лучшем случае лишь роль второго плана.

А ВЫ ЗНАЕТЕ Совместимый по сетевому коду Tank Platoon! так и не увидел свет из-за спада интереса к серьезным симуляторам вообще и изменения стратегической политики компании в частности.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ

Team Alligator, Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater

Худший авиасимулятор



Jetfighter IV: Fortress America

Специализация:	Симулятор нескольких "F"
Творцы-Прародители:	Mission Studious
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Боевые самолеты США
Мировозрение/Психология:	Защита демократии от "МиГов"
Целевая Аудитория:	Патриоты США
Стиль:	Боевые полеты над Калифорнией
Движок:	Оригинальный

ЧТО F/A 18 "Hornet", F14 "Tomcat", F15 "Eagle" и F23 "Raptor" — садимся в один из них, и вперед, на защиту калифорнийщины от обнаглевших русских. Глядя из кокпита на землю, узнаем родной штат! Как не подбить над ним парутройку "МиГов" или "Ту-164"?!

ПОЧЕМУ Дурацкий сюжет про российско-китайскую коалицию, ломанувшуюся покорять Америку. Беспонтовая графика, дебиловатый AI и полуаркадная физическая модель вкупе с управлением. Не то чтобы все совсем плохо, но на фоне трех товарищей из "Лучших" этот проект удручающе сер.



А ВЫ ЗНАЕТЕ По ИХ земле ездят наши БТРы! И Алькатрас тут есть.



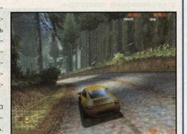
ЛУЧШИЙ АВТОСИМУЛЯТОР

1. The Need For Speed: Porsche Unleashed

Специализация:	Аркадный автосимулятор
Творцы-Прародители:	EA Canada
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Телец
Предпочтения:	Porsche 911 3.3 Turbo
Мировоззрение/Психология:	Боязнь дешевых автомобилей
Целевая Аудитория:	Те, кому жаль бить свою "Порше" в жизни
Стиль:	С заносом. Обязательно с заносом
Движок:	Собственный, с нуля. Этим и гордятся

ЧТО Отличный аркадный автосимулятор — наверное, больше сказать уже нечего. Решение посвятить игру спорткарам лишь одного производителя оправдано на все сто — много подробностей, мелких деталей и *точный* физический движок. Пара новых режимов стали прекрасным дополнением к несколько застоявшемуся сериалу — и миссии а-ля Driver, и свободный бизнес Evolution проходятся на ура.

ПОЧЕМУ Квинтэссенция серии Need For Speed, прекрасное творение, сравнимое лишь с первой частью. Игра приобрела главное — она стала интересной и захватывающей, напряженный процесс удерживает до конца, до последней трассы, до последнего автомобиля.



А ВЫ ЗНАЕТЕ В ответ на безумное количество писем — полицейские там все-таки есть.

2. Grand Prix 3

Специализация:	Симулятор "Формулы-1"
Творцы-Прародители:	MicroProse
Рождение/Знак Зодиака:	Август, Лев
Предпочтения:	Не раскрываем, дабы не забили фанаты
Мировоззрение/Психология:	Дзен-буддизм
Целевая Аудитория:	Они знают
Стиль:	Зависит от скорости ветра и температуры полотна
Движок:	Собственный. Очень тормозной, правда

ЧТО Классика автоспорта, однозначно лучшее виртуальное воплощение "Формулы-1" на данный момент. Проходят годы, а мир остается прежним — Grand Prix 3 лишь сменил своего предшественника, Grand Prix 2, теперь уже экс-короля в жанре серьезных автосимуляторов.

ПОЧЕМУ Маэстро Джеф Краммонд делал эту игру три года. Делал для хардкорщиков. Физика, арсенал настроек, система повреждений болида, сами заезды — к ним не найдется претензий даже у шумахеров и вильневов. Идеал недостижим, но никто не мешает стремиться к нему вечно. А хардкорщики пребывают в перманентном восторге.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Да-да, Grand Prix 4 уже в разработке.

3. Insane

Специализация:	Аркадный автосимулятор
Творцы-Прародители:	Invictus
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Стрелец
Предпочтения:	Трехметровые колеса бы...
Мировоззрение/Психология:	Нет дорогам!
Целевая Аудитория:	Новые русские
Стиль:	Борьба бешеных джипов
Движок:	Оригинальный

ЧТО Гонки на джипах по пересеченной вдоль и поперек местности в аркадном стиле; но в то же время — очень жизненная физика. Машины сталкиваются и переворачиваются, но не выходят из строя — лишь замедляется скорость. На моментальный ремонт все же требуется время, и соперник с флагом уж далече. Приходим в лидерах — открывается доступ к новым джипам

ПОЧЕМУ Гармоничное сочетание разножанровых элементов, очень оригинальные режимы — одни только заезды типа Capture the Flag чего стоят! Баланс везде и во всем, несмотря на аркадность. Безумное поведение джипа на трассе и тонны адреналина в крови. Драйв, одним словом! И прекрасная графика.

А ВЫ ЗНАЕТЕ AI-машины почти незаметно подыгрывают компьютерному же лидеру.

ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ 4x4 Evo, NASCAR 2000

Худший автосимулятор



Harley-Davidson: Wheels Of Freedom

Специализация:	Аркадный мотосимулятор
Творцы-Прародители:	WizardWorks
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Пиво, телки, рок-н-ролл
Мировоззрение/Психология:	Катитесь все куда подальше
Целевая Аудитория:	Одичавшие байкеры
Стиль:	Харлеем по бездорожью!
Движок:	Оригинальный

ЧТО Вторая игра WizardWorks из серии "вот какой я молодец, у меня теперь "Харлей"!". Гонки на мотоциклах по трассам и пересеченной (!) местности. Очередной продукт, созданный для рекламы и без того зверски раскрученной марки "Хардей-Дэвидсон". Или — игра, решившая выехать за счет популярности "Харлеев". В данном случае неважно.

ПОЧЕМУ Хотя бы потому, что для маневра типа "занос" в игре есть специальная кнопка! Чувствуете, насколько "правильно" реализована физика? А также управление, графика, звук и AI. Проще купить настоящий "Харлей", чем заставить себя пройти игру до конца.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Один из игровых режимов позволяет, насобирав в заезде карт, играть потом в покер!



ЛУЧШИЙ ЖАНРОВЫЙ ГИБРИД/ВНЕ ЖАНРОВ

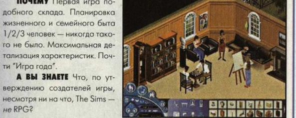
1. The Sims

Специализация:	Симулятор жизни людей
Творцы-Прародители:	Maxis
Рождение/Знак Зодиака:	Февраль, Водолей
Предпочтения:	Жена – кулинар/Муж – коп
Мировозрение/Психология:	Папа, мама, я – дружная семья
Целевая Аудитория:	Семьи
Стиль:	Детям – цветы, бабе – зарплату
Движок:	Оригинальный

ЧТО В основе лежит реальная история семьи, проживающей в штате Висконсин. Все четверо ее членов подверглись атаке инопланетян и оказались под их контролем. Алиены водили дочку в школу, сына — в колледж, папу — на работу, а с мамой вытворяли такое... ее заставляли готовить и повышать харизму... Сейчас в роли инопланетян — вы. Создавайте своих симов, делайте с ними все, что пожелаете, и заставьте их прожить такую жизнь, какую прожили бы сами.

ПОЧЕМУ Первая игра подобного склада. Планировка жизненного и семейного быта 1/2/3 человек — никогда такого не было. Максимальная детализация характеристик. Почти "Игра года".

А ВЫ ЗНАЕТЕ Что, по утверждению создателей игры, несмотря ни на что, The Sims — *не* RPG?



2. Deus Ex

Специализация:	3D Action/Adventure/RPG
Творцы-Прародители:	ION Storm
Рождение/Знак Зодиака:	Июль, Рак
Предпочтения:	Киберимпланты (augmentations)
Мировозрение/Психология:	Deus Ex Machina
Целевая Аудитория:	Киберпанки, фанаты Shadowrun
Стиль:	"Denton, UNATCO. Вы имеете право..."
Движок:	Unreal

ЧТО 2052 год, компьютеризация развивается бешеными темпами. На страже закона и порядка стоит JC Denton, агент службы UNATCO. Начинается все с мирного захвата террористами статуи Свободы, а заканчивается властью над миром. Игра представляет собой сочетание 3D Action, приключения и ролевика, где со снайперскими винтовками и пистолетом будут соседствовать экспа и растущие характеристики. Стильная графика и сюжет с неожиданными заворотами гарантируется.

ПОЧЕМУ Сильный сюжет, проработанная вселенная, отличный игровой дизайн, реалистичный, но не скучный подход — мастер Уоррен Спектор старался не зря.

А ВЫ ЗНАЕТЕ Меткость при стрельбе из снайперки зависит от степени умения с ней обращаться.



3. Sacrifice

Специализация:	RTS/Action
Творцы-Прародители:	Shiny
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Психоделики
Мировозрение/Психология:	Растамания
Целевая Аудитория:	Шаманы и практикующие хироманты
Стиль:	Разрезаем тушу, вкладываем душу
Движок:	Переделанный движок Messiah

ЧТО Ожившие полотна Сальвадора Дали, по которым бродят борхесовские чудовища, и все в совершенно умопомрачительном (во всех смыслах этого слова) мире "бессмысленной божественной войны". Захватывающий сюжет, умопомрачительная графика и комичные, но очень серьезные и по-киношному выразительные персонажи.

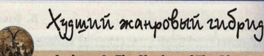
ПОЧЕМУ Потому что ломаются все жанровые стереотипы. Простенькая на первый зуб аркада обернута в красивейшую оболочку самой философской стратегической игры современности. Не меньше.

А ВЫ ЗНАЕТЕ Что музыку к игре писал некто Кевин Манти, ранее замеченный в саундтреках к голливудской трилогии "Крик" и некоему психоделическому "Хеллоуину Н2О"?



ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ: Giants: Citizen Kabuto, MechWarrior 4: Vengeance, Evolva, Crimson Skies.

Худший жанровый гибрид



Invictus: In The Shadow of The Olympus

Специализация:	RTS/RPG
Творцы-Прародители:	QuickSilver Software
Рождение/Знак Зодиака:	Март; ни Рыба, ни Овен
Предпочтения:	Сундучки и прочая халява
Мировозрение/Психология:	Бонусомания
Целевая Аудитория:	Мифологи-извращенцы
Стиль:	Мышино-аркадный
Движок:	Свой, фатально тормознутый

ЧТО Вольное переложение греческого эпоса вкупе с туповатой системой героев, шатающихся по карте вперемешку с представителями греческого монстрятника в поисках того, кого можно замочить, а заодно и грабануть. Куча экспы, предметов и халявы гарантируется.

ПОЧЕМУ Потому что это не RTS/RPG, а какой-то мышиный Action с уклоном в аркаду. Некрасивые крупные квадратные воксели; бесконечно длящийся процесс сохранения/загрузки; сложные уровни; туповатые монстры, выкопанные из глубин древнегреческой мифологии... Плюс тотальное опошление героев Трои и Эллады.

А ВЫ ЗНАЕТЕ Что в эту игру лучше и не играть? Теперь вы это узнали! ;)



САМАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ

Counter-Strike

Специализация:	Multiplayer 3D Action
Творцы-Прародители:	The CS Team
Рождение/Знак Зодиака:	Мы думаем, что Змееносец...
Предпочтения:	"Арктика" — супер, но не абсолют
Мировоззрение/Психология:	Массовое помешательство
Целевая Аудитория:	Каунтеры и терроры
Стиль:	Бей терроров, спасай заложников
Движок:	Half-Life (усовершенствованный Quake 2)

ЧТО Первая в истории изначально некоммерческая игра (мод!), являющаяся третичным продуктом на чужом движке, сделанная на любительском уровне и выросшая до уровня фаворита в целом жанре — в мультиплеерном командном 3D Action. Первая версия датирована 1999 годом, но известность пришла в 2000-м.

ПОЧЕМУ Первая игра, воплотившая концепцию "3D Action реализма" в играбельность. Project IGI, Global Operations и многие прочие — ее следствия. Первая игра, изменившая закономерность "высокая скорость реакции = победа". Первая игра, сделавшая презираемое кемперство престижным. Единственная игра в 2000-м, революционизировавшая целый жанр.



А ВЫ ЗНАЕТЕ C-S 2 будет делаться на движке Team Fortress 2.

ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ

"Корсары: Проклятие Дальних Морей"

Специализация:	Пиратская RPG/Adventure
Творцы-Прародители:	"Акелла"
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Деньги, женщины, драки
Мировоззрение/Психология:	Йо-хо-хо и бутылка рома
Целевая Аудитория:	Homo piraticus
Стиль:	Грабеж на большой воде
Движок:	Оригинальный

ЧТО Как говорят, российский перепев мейеровских "Пиратов". По сути — верно, но в определении не хватает фактов. "Пиратов" расширили, дополнили, перекроили, выдав на гора отличную игру, где есть все, чего можно ожидать от названия: бортовые залпы и абордажи, дуэли и торговля, губернаторы островов и их дочки, закрученный сюжет, NPC и диалоги, а в качестве нашего альтер-эго — юноша Николас Шарп, постепенно становящийся лихим корсаром.

ПОЧЕМУ Лучший российский проект международного уровня. Их и так по пальцам считают, но "Корсары" — единственный, где почти все сделано как надо, начиная от детально проработанного игрового мира и заканчивая великолепной графикой.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Поначалу планировалось, что будут драконы! Но — увы...

ЛУЧШАЯ ПО ГРАФИКЕ

Giants: Citizen Kabuto

Специализация:	Стратегический 3D Action
Творцы-Прародители:	Planet Moon Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Стрелец
Предпочтения:	Статуя Свободы и сникерс справедливости
Мировоззрение/Психология:	Гигантомания и Умничанье
Целевая Аудитория:	Морально неудовлетворенные карлики
Стиль:	Кто много ест, тот быстро растет
Движок:	Гигантский

ЧТО Многое. На неведомо какой планете Морские Жнецы надавали по башке тупым Умникам. За них вступились комичные иноплапетяне. Затем инициативу перехватила одна из Жниц, готовая ради Умников пожертвовать собственной матерью. А потом пришел большой Кабуто и всех разогнал. Стрелы против бластеров, силища против когтей и челюстей, суша против моря, базы против монстров, Умники как объект защиты и рабочий ресурс, гигантизм концепции в массы.

ПОЧЕМУ Бесподобный 3D движок, при своем созерцании приводящий к выпадению челюсти в осадок. Убойность эффектов. Потрясные модели. Планка качества в 3D играх на открытых пространствах. И — суперролики.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Planet Moon образована выходцами из Shiny. Это реальные авторы первого MDK.

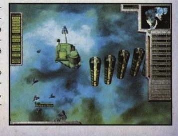
ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Звездные Пилигримы: Тайна "Каскады" (The Outforce)

Специализация:	RTS
Творцы-Прародители:	O3 Games/Snowball
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Космические крейсеры нового поколения
Мировоззрение/Психология:	"Каскада" где-то там...
Целевая Аудитория:	Ксенологи, астрономы
Стиль:	Во всем виноваты космоварвары!
Движок:	Оригинальный, одноразовый

ЧТО Далекое будущее. На Землю движется астероид, грозящий уничтожить все живое. Избранным приходится улететь с Земли. Почти сразу же после взлета связь с планетой обрывается. А позже улетевшие натыкаются на две враждующие расы и втягиваются в их конфликт... Далее начинается Homeworld+WarGames: трехмерная реалтаймовая стратегия в космосе.

ПОЧЕМУ Потому что студия Snowball сделала невозможное: из средней по всем параметрам RTS'ины локализаторы воссоздали интерактивную историю, которую можно поставить в один с Babylon 5 или Star Trek. Одни названия рас и кораблей чего стоят!



А ВЫ ЗНАЕТЕ В игре можно проигрывать не только ту музыку, которая там есть, но и свою — за счет встроенного плейлиста.

САМАЯ ЦИНИЧНАЯ

Hitman: Codename 47

Специализация:	Симулятор киллера
Творцы-Прародители:	I/O Interactive
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Стрелец
Предпочтения:	Предпочтения:
Мировоззрение/Психология:	Огнестрельное и холодное оружие
Целевая Аудитория:	Люди, уставшие от чужой жизни
Стиль:	Убийство не порок
Движок:	Оригинальный

ЧТО Симулятор киллера. Главный герой был выращен в пробирке и натаскан на различного рода.. ммм... заказы. Теперь ему порядка 30 лет. Сорок седьмой, как его называют, выполняет задания и на протяжении игры устраняет нескольких боссов наркомафии, а в конце даже встречается со своим братом.

ПОЧЕМУ Потому что нарушает все нормы морали. Тема "киллерства" напрямую касается заповеди "Не убий". А в игре можно эту заповедь нарушать на каждом шагу. Нежелательный свидетель? Застрелить. Поднимется шум из-за стрельбы? Ну, тогда задушить. Цинично. Струной от рояля "Стейнвей".



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что "Беретту" с глушителем нельзя зарядить патронами от простой "Беретты"?

САМАЯ ШИЗАНУТАЯ

American McGee's Alice

Специализация:	3D Action
Творцы-Прародители:	Кэрролл, МакГи, Rogue Ent.
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Любовь к отсутствию красного
Мировоззрение/Психология:	Фрустрации порождают девиации. А?
Целевая Аудитория:	Квакеры с помраченным сознанием
Стиль:	Бег со стрельбой по ленте Мебиуса
Движок:	Quake III: Arena

ЧТО На психоделическом фоне, под музыку, привязчивую как марктвеновское "режьте братцы, режьте", Алиса воюет с монстрами своего подсознания в своем же подсознании. Движок из Quake 3 и арсенал из 9 видов оружия, даденного Алисе щедрыми авторами, окажутся как нельзя кстати.

ПОЧЕМУ Потому что ничего столь крезового и башнесрывающего в жанре 3D Action доселе не было. "Алиса" начинается там, где кончается здравый смысл. Все в игре дышит безумием — и антиреалистичное окружение, и не от мира сего враги/NPC, и гениальный дизайн, и уносящая в неведомые дали музыка. Интересно, давно ли МакГи выпустили из психушки?



А ВЫ ЗНАЕТЕ Если хотите увидеть Алису во всей красе — предложите ей коктейль "Сосуд Хаоса".

САМАЯ КРОВАВАЯ

Heavy Metal: F.A.K.K.2

Специализация:	3D Action от третьего лица
Творцы-Прародители:	Ritual Entertainment
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Секс в ванне из горячей крови
Мировоззрение/Психология:	Живых врагов не бывает
Целевая Аудитория:	Феминистки с садистским уклоном
Стиль:	Расчлененка огнем и мечом
Движок:	Quake III: Arena

ЧТО Наделенная сверхспособностями в области боя дама по кличке F.A.K.K.2 несется по городам и весям планеты Эдем, безжалостно истребляя экзотических монстров. Прототипом этого варианта Орлеанской девы является звезда "Плейбоя" Джулия Стрейн (отнюдь не девственница), поэтому персонаж получился колоритный и очень эротичный. А когда она берет в одну руку меч, а в другую — "Узи", и начинает этак... махать и стрелять, то начинаешь задумываться, а так ли уж плох виртуальный секс.

ПОЧЕМУ По определению. Кровь с экрана можно вычерпывать цистернами. Неудивительно — когда в руках у ТАКОЙ девушки оказывается ТАКОЙ меч...



А ВЫ ЗНАЕТЕ Основным продуктом вселенной Heavy Metal: F.A.K.K.2. являются комиксы, журнал и шикарнейший мультфильм. А игра — вторична.

САМАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ

"Противостояние III" (Sudden Strike)

Специализация:	Real-time wargame
Творцы-Прародители:	Fireglow
Рождение/Знак Зодиака:	Октябрь, Весы
Предпочтения:	Танки! Пехота! Авиация!
Мировоззрение/Психология:	Точность, переходящая в педантизм
Целевая Аудитория:	Маршалы Жуковы
Стиль:	Вторая Мировая в виртуальности
Движок:	Оригинальный

ЧТО Тактическая стратегия на тему Второй Мировой войны. Бои проходят на ограниченном участке ландшафта с участием весьма разнообразных юнитов с реальными характеристиками. Целью разработчиков было сделать настоящую войну — чтобы все как в жизни. С танками в деревню не соваться, в лесу — ожидать засады, а гаубицы обходить стороной и, по возможности, бомбить с воздуха.

ПОЧЕМУ Потому что все это работает — освоившие "Противостояние III" могут экстерном сдавать экзамены на генералиссимуса. Чтобы выиграть, нужно быть умным, хитрым, расчетливым и быстрым. Игра заставляет поднапрячь мозги, но если вы "въехали" — вы пропали. Затянет надолго.



А ВЫ ЗНАЕТЕ Что в игре представлены более тысячи реально существовавших военных единиц?!

ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

Deus Ex

Специализация:	3D Action/Adventure/RPG
Творцы-Прародители:	Ion Storm
Рождение/Знак Зодиака:	Июль, Рак
Предпочтения:	Атрибутика киберпанка
Мировоззрение/Психология:	Будущее не похоже на настоящее
Целевая Аудитория:	Люди с воображением
Стиль:	Приковать внимание
Движок:	Unreal

ЧТО Все то же самое, что мы уже написали про Deus Ex. Плюс сильная, захватывающая история в стиле классического киберпанка.

ПОЧЕМУ Да по той простой причине, что по ходу сюжета друзья становятся врагами, а брат по пробирке, считающийся изгоем и предателем — лучшим другом. Даже шеф рано или поздно отвернется от вас. Вы будете проживать жизнь героя, как свою собственную, и в конце засомневаетесь — а какая из двух — настоящая?!

А ВЫ ЗНАЕТЕ Что у игры три концовки, причем две из них ведут к мировому господству во главе с Дентоном?



САМАЯ ПОПСОВАЯ

Command & Conquer: Red Alert 2

Специализация:	RTS
Творцы-Прародители:	Westwood
Рождение/Знак Зодиака:	Октябрь, Скорпион
Предпочтения:	Таблеток от жадности! И побольше!!
Мировоззрение/Психология:	Тотальный стеб
Целевая Аудитория:	Широкие народные массы
Стиль:	Война без забот
Движок:	Оскопленный Tiberian Sun

ЧТО Читатели, это C&C. C&C — это читатели. Знакомьтесь. Как, вы уже знакомы?! Удивительно!!! Все же нас читают в т.ч. и жители тундры, а потому конкретизирую: Red Alert 2 — это очередной отпрыск дома "C&C и сыновья", где играбельность доведена до абсолюта, а баланс отточен как лезвие бритвы Оккама.

ПОЧЕМУ Это прямой потомок прародителя самого популярного в мире жанра. Это пиковая точка спирали "стратегии от Westwood". Это квинтэссенция попсы, не требующая умственных усилий и пользующаяся бешеной популярностью в народе. Даже аргументировать ее попсовость — попсово само по себе. К чему доказывать аксиомы?

А ВЫ ЗНАЕТЕ Мультиплеерный режим World Domination работает ТОЛЬКО в разрешении 640x480.



САМАЯ ТУПАЯ

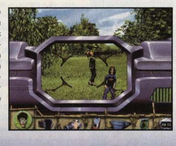
Panty Raider

Специализация:	Бюстгальтер-хантинг
Творцы-Прародители:	Hypnotix
Рождение/Знак Зодиака:	Июнь, Близнецы
Предпочтения:	Нижнее белье
Мировоззрение/Психология:	Фетишизм
Целевая Аудитория:	Экзальтированные подростки
Стиль:	Бивис, нам не дадут!
Движок:	Оригинальный

ЧТО Пародия на пародию симулятора охоты, где вместо сохатых выступают необремененные AI девушки, а в роли охотника — озабоченные гуманоиды (если, конечно, они поступают гуманно, заставляя землянок насильно освобождаться от некоторых частей туалета).

ПОЧЕМУ Потому что: а) пародия на пародию — это уже тупо само по себе; и б) потому что тупые инопланетяне охотятся не за девушками, а за их нижним бельем. Вы такое видели?

А ВЫ ЗНАЕТЕ Что эти же разработчики в свое время уже опошлили немало великих идей. Например, "О, Счастливчик" (та самая пресловутая Who Wants to Beat Up a Millionaire) или "Охота на оленей" (богомерзкая Deer Avenger и ее многочисленные продолжения).



САМАЯ АТМОСФЕРНАЯ

Wizards & Warriors

Специализация:	RPG
Творцы-Прародители:	Heuristic Park и Дэвид Брэдли
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Магия эквивалентом в 10 мегатонн
Мировоззрение/Психология:	Lawful good, но очень хитрый
Целевая Аудитория:	Друзья драконов и ангелов
Стиль:	Охота и собирательство
Движок:	Оригинальный

ЧТО Классический ролевик от самого Брэдли. Мощная основа в виде ролевой системы, сильного сюжета и детально проработанного мира, но спорная реализация — устаревшая графика плюс полудикий интерфейс.

ПОЧЕМУ Создает настолько затягивающую атмосферу, что одна наша сотрудница как туда унырнула, так редактор ее ровно неделю из затопленного города за уши вытягивал. В себя она до сих пор не пришла, только что-то восторженно булькает... Будьте осторожнее! Перед загрузкой игры надевайте акваланг! Тогда, может, хоть закончившийся кислород заставит вас оторваться от монитора.

А ВЫ ЗНАЕТЕ В игре действует корриолисова сила. Оставленный без присмотра на корабле сундук сносит за борт! И он тонет.



«CD-МАНИЯ» И КОМПАКТ-ДИСК

Привет всем! Буду краток, так как не хочу тратить место. Нынешний компакт-диск содержит следующие изменения по сравнению с предыдущим:

1. Возникшая из ваших многочисленных писем наша радостная уверенность, что распечатка прохождений и руководств с компакта работает! Очень важное изменение: до того у нас вместо уверенности были тяжкие сомнения.

2. Компакт запускается не у всех и тем паче не у каждого. Причина — навороченный движок компакта, который предъявляет массу требований к железу, софту и прочему подобному. У большинства людей все работает нормально (опять же — у себя в редакции мы его всегда машинах на пятнадцати тестируем), но — везде свои уникальные мерзопакости. Итог: сделан дополнительный ДРАФТОВЫЙ ВАРИАНТ. Если оболочка CD у вас все же не запускается и никакие меры не помогают, то отправляетесь через "Проводник" по директориям CD. Там лежат rtf-файлы — по одному на каждый раздел. Открываете, читаете. Все директории на CD так расположены, что найти то, о чем рассказано, особого труда не составит (ориентируйтесь по подзаголовкам — Heading 1-2-3, они отображают вложенность директорий). Разберетесь. Повторяю: это так называемый "пожарный выход" для тех, у кого CD упорно не желает работать или машина совсем слабая.

3. Мы сделали (точнее — Дионис делал, а мы его дружно подбадривали) ряд косметических улучшений. Преобразование курсора при просмотре картинок, возможность переключения по Alt-Tab на Windows, минимизация оболочки по нажатию кнопки, инсталляция демоверсий непосредственно с компакта (оболочка при этом сворачивается и потом после окончания инсталляции вновь воцаряется во весь экран), переключение оболочки на общий вид (этот тот, который сразу после загрузки CD возникает) и еще всякое разное.

4. В плане содержания — стартанул раздел "Статьи" и начата публикация игровых скринов по разделу "Rulezz&Suxx".

5. Все то, что я забыл упомянуть.

P.S. Да, и не забывайте — в период, когда происходит финальное сведение компакта (а происходит это дня через три после ухода номера в типографию), нам становится окончательно известно, что сколько мегабайт занимает. Мы все планируем по методу *"пусть лучше останется место, чем что-нибудь не влезет"*, так что в последний момент на CD часто появляются вещи, о которых в "CD-Мании" ни слухом ни духом не написано. Внимательно смотрите разделы "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры" — это кандидаты номер один на расширение. Помимо того, часто добавляются разные полезные вещи в "Игровую зону".

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

ИГРОВАЯ ЗОНА



Составитель рубрики:
or@NGE (orange@igromania.ru)
при участии *Геймера и Алексея Кравчуна*

Counter-Strike и DOOM —
Андрей Терминатор (termit@igromania.ru)

В "Игровой зоне" вновь ровно 25 игр. Точнее, даже больше, так как игры одной серии мы всегда объединяем в единое целое (например, Quake и Quake 3). Сообщайте, какие игры вам по-настоящему интересны — тогда в будущем мы будем уделять им более пристальное внимание и стараться находить для них побольше всего хорошего, тестировать (как в большинстве случаев) и помещать на компакт. Каждый номер на CD под "Игровую зону" выделяется от 70 до 100 мегабайт, так что простор есть. Пожелания направляйте по обычной почте или на катастрофично известный адрес *gamer.sobaka.igromania.ru*.

Как обычно, "Игровая зона" в журнале написана максимально емко, дабы не занимать слишком много места *(иначе, для справки, это было бы примерно 15 страниц без единой картинки мелким шрифтом)*. Детальные инструкции по установке и развернутые, подчас огромные описания вы сможете прочесть на компакт-диске. Там же вы сможете посмотреть картинки для почти что всего, здесь описываемого. Мы постарались сделать все, что в наших силах, дабы у вас ни с чем не возникло никаких проблем, а путешествие по директориям "Игровой зоны" на CD оказалось максимально удобным.

№1. 4x4 EVO

4x4 EVO Track Editor — редактор трасс. Позволяет создавать новые трассы либо редактировать существующие. К редактору прилагается подробное описание на английском, но можно освоить и так.

№2. Age of Empires II: The Conquerors

Увы, в этом месяце поток официальных Random Maps внезапно иссяк. Оптимистам предлагаю считать, что это вызвано работой над неким глобальным проектом, требующим много сил и времени. А пессимисты могут припомнить, что разработчики Atomic Games больше не сотрудничают с Microsoft, а соответственно, могли заречься возиться с изданной ею Age of Empires.

Но на радость любителям AoE существуют неофициальные кампании и карты. Ими и займемся. **Newcastle Upon Tyne**, как уверяет автор, основана на реальной местности; действие происходит где-то в Англии. Карта большая, игроков эдак на восемь. **Paradisio** — поменьше и поуютнее, хотя расслабляться не стоит — есть там парочка хитростей... но не будем раскрывать всех секретов.

№3. American McGee's Alice

Путешествия Алисы не могут закончиться вот так просто. Ведь и у книги было продолжение. Помнится, сначала юная леди путешествовала в Стране Чудес, а затем перебралась в Зазеркалье. Игра закончилась, а новая порция грибов-псилоцибов уже на подходе: **пять wallpaper'ов** и **два screensaver'а** (в том числе и с господином К.Чеширским в главной роли). Обладателей съехавшей крыши просим не беспокоить нас ночными звонками, а по всем вопросам обращаться непосредственно к разработчикам. Ходят слухи, что Rogue открыли небольшую клинику для злоупотребляющих творением великого McGee. Торопитесь, мест осталось немного.

№4. Baldur's Gate II: Shadows of Amn

1. We are all heroes... You and Boo and I! Внимая вашим многочисленным просьбам, выкладываем **подборку дополнительных портретов персонажей** для **Baldur's Gate II**. В следующем номере с большой долей вероятности можете ожидать аналогичную подборку по Icewind Dale.

2. А вдогон посылаем галерею лиц (впрочем, не все из них можно назвать лицами) из **Planescape Torment**. Берегись, Иреникус, получишь ты анкиным хвостом по шее, ох, получишь!

№5. Black&White

1. Попробую угадать ваши мысли при взгляде на медведя из плагина к Winamp с январского компакта (только не говорите, что вы его не видели — этот маленький шедевр)... Вы смотрели и думали: "Почему же это плагин есть, а скина нет?" Ошибаетесь — теперь **есть и скин**! Ставьте и наслаждайтесь гармонией.

2. Дабы было совсем гармонично, не забудьте установить **тему для Windows**.

№6. Blade Runner

Филипп К.Дик вряд ли подозревал, что пишет шедевр, когда набивал на старой пишущей машинке строчки книги ***"Мечтают ли андроиды о механических овцах"***. ***Ридли Скот***, основопо-

ложник киберпанка в кинематографе, вряд ли догадывался, что снимает не только блокбастер по мотивам книги, но и культовый фильм, когда забраковывал очередной дубль ***"Бегущего по лезвию бритвы"***. Игра, выпущенная *Westwood*, не была столь же популярна, как книга или фильм, но свою порцию внимания заполучила. Подарок всем фанатам киберпанка и "Бегущего" в частности. **Официальная тема для Windows**. Как и Red Alert 2/Tiberian Sun, тема создана умельцами из Westwood. Нужно ли говорить, что она очень, очень красива.

№7. Command & Conquer: Tiberian Sun

1. Помните тему для Windows по мотивам Red Alert II в прошлом номере? Не говорите, что не понравилось. Все равно не поверим. В продолжение выкладываем **официальную тему Tiberian Sun**, которая уступает теме RA2 разве что количеством сторон (только GDI) и отсутствием скринсейвера.

2. Ну и для окончательного и безоговорочного счастья подбросим **скин для Winamp** в том же стиле.

№8. Counter-Strike

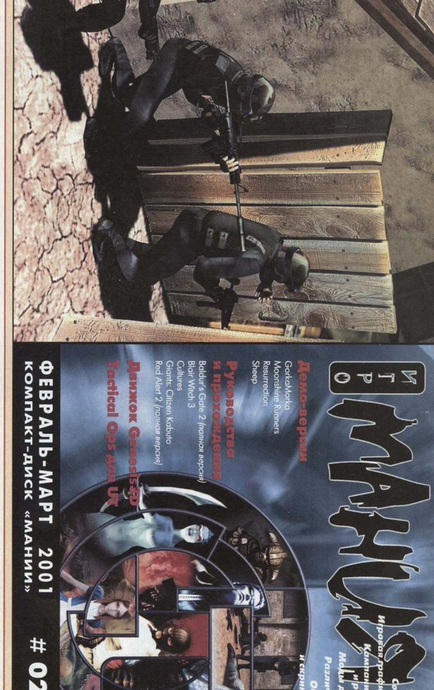
Podbot для Counter-Strike

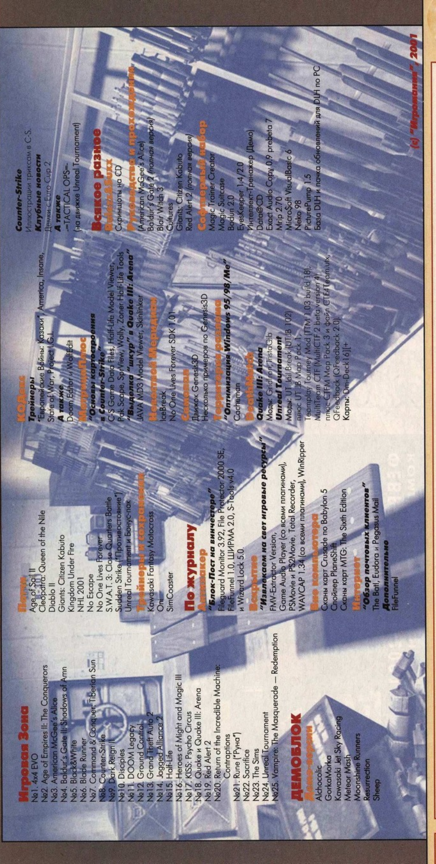
По многочисленным просьбам читателей мы выкладываем на диск последнюю версию **Podbot**. Это — самый лучший бот для **Counter-Strike**. Тут сразу надо оговориться: "самый лучший" — не значит "лишенный недостатков". Подбот тоже дурит, причем подчас дурит так, что от смеха подавиться можно. Как вам понравится ситуация, когда два бота из разных команд стоят в двух шагах друг от друга и тупо водят стволами в разные стороны? А все потому, что стоят друг к другу спиной.

Однако Подбот может сыграть и по-другому. Помню, как-то раз играли мы всей редакцией на карте Prodigy. И вот бежим втроем по коридору. Тихо, никого не видно. Вдруг очередь — и нас уже убили. Откуда?! Оказывается, бот тихонько ныкался за ящиком и поджидал нас. Причем по самому первому не стрельнул, подождал, пока все не покажутся...

Подботы очень редко сбиваются в одну кучу и застывают в таком виде. Конечно, когда на приступ цитадели террористов бросается сразу 20 каунтеров, тогда подобное неизбежно. Но вот чего Подбот никогда не делает, так это не торчит, как пень, на одном месте. Он может кемперить, но не тупо стоять, и уже за одно это заслуживает похвал.

Главным недостатком Подбота является механизм его работы. Он действует согласно waypoint'ам (маршруты его движения, уникальные для каждой карты). Поэтому мы так долго и тянули — хотели выдать вам не только самого Подбота, но и waypoints для него (то бишь — для наибольшего количества карт). В принципе, найти waypoints несложно, однако разные люди делают разные waypoints, отчего уровень игры Подбота сильно меняется.





Итак, на этот компакт-диск мы выкладываем Подбота и наиболее качественные (на наш взгляд, конечно) waypoints для него. Поверьте, мы искали их долго, а проверяли — еще дольше. Подбот совершенно обязателен к установке каждому, кто играет в Counter-Strike (только на взгляд сотен тысяч каутерстрайкеров по всему миру, конечно).

Gunslinger Choice

Мы выкладываем на этот компакт сборник карт для Counter-Strike под общим названием **Gunslinger Choice**. Вас ждут шокирующие по графике и продуманности (без прикрас — именно так) арены для выяснения отношений. Обычно пользовательские карты не обретают популярности, сравнимой с официальными. Это — почти что единственное исключение. Некоторые карты из Gunslinger Choice уже сейчас играются на многих серверах. Это значит ОЧЕНЬ много. Более того. Для некоторых карт из набора существуют waypoints для Подбота. Вы также обнаружите их на компакте.

№9. Dark Reign II

1. **Dark Reign Clock** — поражающая своим размером (1Кб!!!), но довольно полезная штука: помещает в игру часы. Маленькие, но точные.

2. **Карты** — самые новые. Ровно **7 штук**. Осмотрены, немного поиграны. Понравились. Иначе б не выкладывали.

3. Целых **четыре скина для Winamp**.

№10. Disciples

1. Для этой в свое время почти никем не замеченной, но не теряющей от этого своих достоинств походовой стратегии постоянно появляются новые миссии и выкладываются на официальном сайте. Благодаря тому, что карты проходят строгий отбор, мы избавлены от необходимости созерцать на своих мониторах корявые поделки начинающих "девелоперов". На компакт помещено 15 карт, показавшихся нам наиболее интересными.

2. Кроме того, вы можете украсить свой десктоп официальными **wallpaper**'ами.

№11. DOOM Legacy

DOOM будет жить вечно. По крайней мере, до тех пор, пока останутся фанаты, готовые переделывать своего кумира.

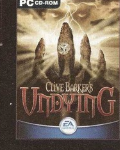
Совершенно верно — вы все поняли правильно. Вслед за ***Hexen*** мы выкладываем новую переделку еще одной гениальной игры. Перед вами — **DOOM Legacy**. Что оно собой представляет? В принципе, тот же DOOM. Авторы почти ничего не меняли. Почти. Только вот...

Графика — от 320x200 до 1600x1200. Можно в s0ftware-режиме, можно запустить поддержку OpenGL. Помимо разрешения экрана, в графическом ядре есть и другие изменения. Например, демоны (эффект невидимости) теперь выглядят куда более качественно. Вместо пунктирных линий (как было в оригинальной игре) вы увидите действительно призрачные силуэты надвигающихся на вас врагов.

И тогда живые позавидуют мёртвым...







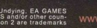




Клайв Баркер шокировал своими книгами. Его фильмы вселяли в зрителей леденящий ужас. Теперь он создал игру. Undying. Хватит ли у тебя смелости сыграть в нее?









Но этого мало. Введена поддержка full mouselook, так что теперь водить стволом можно будет во всех направлениях и под любым углом. А теперь прибавьте к этому возможность подпрыгивать (невысоко, но все же). Старые игроки мигом вспомнят про то, с каким трудом брался первый backpack в DOOM II (надо было встать под определенным углом и с разбегу заскочить на выступ). Теперь ничего этого не будет — просто подойдите и запрыгните. Настоящие думеры, разумеется, на все это забьют и рюкзак возьмут "по-отцовски", но все едино — приятно.

Есть в игре и еще одна фича, о которой многие так давно мечтали — включение респавна монстров и/или предметов. Всем хорош был режим Nightmare, но патронов, патронов не хватало! Теперь хватит. И монстров хватит, и патронов хватит, и аптечек хватит... Всего хватит... Мясо, мясо, МЯСО!!!!

Улучшенный вариант движка поддерживает все игры серии: DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM, Final DOOM. Естественно, для работы DOOM Legacy вам понадобятся WAD-файлы (уровни) этих игр. Инструкция — на компакте.

А в следующем номере мы, возможно, снова вернемся к DOOM. Вернемся, если все подтвердится. А если это самое "все" подтвердится, то — *ждите нечто уникальное.*

Да — и еще. Загляните в раздел "По журналу", рубрика "КОДекс". Обнаружите кое-что очень и очень интересное.

№12. Ground Control

Интерес народа к Ground Control все еще не угас, а ведь сколько уже времени прошло с момента выхода этой тактической игры! Вроде бы и не классика, и похожие игры есть, однако народ почему-то тянется именно к GC. И продолжает создавать новые карты. Понятное дело, что среди них есть и хорошие, и... не слишком. Вторых, разумеется, больше. Их мы оставляем на совести авторов, а хорошие попадают к нам на компакт. На диск этого номера выбраны **карты: Prisoner Convoy, Dead Zone, Dropship Base** и **DC-02**. Рекомендуем продегустировать.

№13. Grand Theft uto 2

Думаете, тема GTA закрыта? А как вы отнесетесь к 15 новым автомобилям для любимой игры? Среди них такие шедевры, как **полицейский автомобиль** из первой части G.T.A., **F1 Ferrary, SWAT van, Citroen AX** и еще несколько симпатичных авто, способных украсить улицы города. Для установки всего этого безобразия прилагается программа **STYed**, работа с которой подробно описана на CD.

№14. Jagged Alliance 2
JA2.5: Unfinished Business ("Цена свободы")

1. Сектора и кампании были на прошлом номере, а на этом мы предлагаем вашему вниманию редактор **W4st Editor** (*версия 2.10*). Полностью оптимизирован под UB, позволяет изменять всевозможные параметры игры. Какие именно? Читайте на компакте.

2. Редактор — это хорошо. С его помощью можно полностью изменить игру. Сделать модификацию... "Мой любимый цвет, мой любимый размер", — как говаривал герой одной популярной игры. Вот только новое оружие вы в игру ну никак не вставите. А **мод TPF** как раз этим и занимается. M25, Steyr AUG HBAR, .50 Desert Eagle, Magnum BFR, Colt Defender — кто скажет, что это мало, пускай попробует сделать больше (и лучше).

"JA2: Агония власти"

Обнаружились **тема для Windows** в стиле Jagged Alliance и **скин для Winamp**. Отныне они в вашем распоряжении.

№15. Half-Life

1. Качественные карты для single-player — вещь, к сожалению, очень редкая. В поисках чего-либо стоящего пришлось перелопатить пол-Сети. В результате тяжелого труда на свежем воздухе удалось выяснить, что ***самые лучшие левелмейкеры живут в России***. Подтверждением тому служат творения отечественных мапперов, находящиеся на вершинах буржуйских рейтингов. Все-таки патриотизм — великая вещь. **Уровень Prisoner of Event**, который вы можете найти на CD, — яркий пример талантливости наших дизайнеров. Единственная из найденных мною карт, где я просто не знал, к чему придраться.

2. К сожалению, кроме хороших мапперов, попадаются еще и мапперы ленивые. Для них добрый и вне всяких сомнений талантливый товарищ Джефф Карлтон написал **утилиту RandMap**, которая на днях доросла до версии 4.10. Польза от данной программы велика, а вот результат сомнителен. Она генерирует вполне пригодные для игры синглплеерные уровни. Со всеми делами, с монстрами, водой и даже — вы не поверите — дверями и лестницами. Но ключевая фраза, все-таки, "вполне пригодные". Раза с десятого получается недурственно, но вот остальные девять...

№16. Heroes of Might and Magic III

Популярности "Героев" нельзя не позавидовать. Или не позавидовать нельзя? Впрочем, какая разница. Главное, что новые карты появляются постоянно и в неизмеримых количествах. На нашем компакте представлены **лучшие образцы современного картостроя**. Целых **8** штук, и все — лучшие. Думаем, на месяц вам должно хватить. И еще, советую обратить особое внимание на карту **Full Moon**. Хороша, чертовка!

№17. KISS: Psycho Circus

Не сказать, что народ с энтузиазмом взялся за творчество. Карт мало. Считайте, вообще нет. Даже странно, фанаты есть (на форумах игру обсуждают), а карт, что называется, "нема". Одна **deathmatch-карта** — это несерьезно. Но хоть зато она качественная. Потому и удостоилась быть помещенной на наш компакт... так сказать, для комплекту.

№18. Quake
Первый Quake

1. Да-да, глаза вас не обманывают. Именно Квака, именно за нумером один. Или встречи со старыми друзьями вас уже не радуют (но ведь старый друг — он известно кого лучше)? С белыми и пушистыми друзьями с красными мордами и сильно наэлектризованными конечностями?.. Для старичка Ку мы сочли нужным выложить только **синглплеерные карты**. Моды, а уж тем более скины с моделями нынче не актуальны (это все старички, известные каждому). А вот карты...

Мы постарались отобрать самые лучшие и самые современные (по дате выхода). Тут вам и новые текстуры, и новые монстры (***хит сезона — червяки с "Узи"***), и великолепный дизайн, и продуманный геймплей... и еще много чего "и". Встречайте: **The Savage Sanguine, Core Dumped** и **Prodigy Special Edition**. Вы не останетесь разочарованы.

2. **GLQuake**. Нынешнее поколение, развращенное продуктами компаний 3dfx (ныне покойной) и nVidia (ныне растолстевшей), видите ли, ужасают пиксели размером с ладонь и пресловутые кваковские "256 оттенков серого и зеленого"... Любителям красоты, которая, как известно, страшная сила, рекомендую поставить **GLQuake**. Данный патч (если его можно так назвать) добавляет в игру поддержку 3D-ускорителей, после чего Квака заметно преображается. Но "Рипера" все равно лучше гонять в старых добрых 320X200.

3. **Reaper Bot**. Бот, просто бот... Самый лучший для Quake. В пользу "Рипера" говорит хотя бы тот факт, что его автор (*Steven Polge*) был привлечен для создания AI монстров в Unreal. Выкладывается для тех, кто его вдруг не видел или случайно убил на винчестере, а теперь не знает, где достать.

Quake III: Arena

1. **Карты**. К сожалению, из-за большого размера мы не можем выложить сразу много уровней. Придется вам довольствоваться парой-тройкой за номер. Однако малое количество сполна компенсируется высоким качеством. Представленные на компакте карты являются маленькими шедеврами уровнестроения. Некоторые даже в чем-то превосходят оригинальные id-шные.

Взять, допустим, **карту OverWhelming Hostility** (auh3dm1). Лично я первые минут пять просто бегал, разинув варежку, любуясь игрой света и анимацией текстур, забывая стрелять. Или вот **карта Deadline**, автору которой удалось передать неповторимую атмосферу Quake 2, при этом не использовав ни одной текстуры оттуда.

2. **Скины**. Представляем на ваш справедливый суд четыре skinpack'а (т.е. **набора шкурок**): **Abomination, Artemis, Bad Girls** и **Cold Fusion**. Все они используют в качестве основы стандартные модели Q3, так что можете смело устанавливать. Вдогонку — **скины для Winamp** и **для Sonique**, по две штуки на брата.

3. **Quake3 Bench**. Вновь и вновь мы возвращаемся к больной теме — повышению производительности Q3. Данная утилита измеряет производительность Q3 в различных конфигурациях, после чего выдает подробный отчет и рекомендации по настройке именно под вашу машину.

№19. Red Alert 2

1. **Red Alert 2 Official MapPack #4**. Содержит три multiplayer/skirmish карты. **Brink of Disaster**: маленький городок в горах, окруженный многочисленными месторождениями алмазов. **Arena**: главная достопримечательность этой карты — стадион, на котором опять же расположено богатое месторождение алмазов. Меня, как любителя сидеть в обороне, очень порадовала возможность построить базу, имеющую только один "вход". И, наконец, последняя карта — **Shrapnel Mountain**, которая примечательна большим количеством нефтяных вышек. Вкупе с официальными творениями на нашем компакте поместилось несколько авторских работ. Качество, конечно, уже не то, но для любительских поделок — совсем неплохо.

2. **Command Bar Customiser**. Потрясающая штука. Редактор интерфейса, точнее говоря — нижнего "комманд бара". С его помощью вы можете понаставить туда своих кнопок, настроив управление под себя.

№20. Return of the Incredible Machine: Contraptions

Новые головоломки для бессмертной puzzle-игры от Sierra, **в количестве 65 штук** (думаю, на первое время вам этого должно хватить, и на второе и на третье тоже). Как официальные, так и пользовательские. Многие из них заставляют основательно поднапрячь серую извилину, стремительно переходящую в прямую кишку. Уровень сложности — от easy до expert.

№21. Rune ("Руна")

Игра потихоньку обрастает различными "прибамбасами". Готовится к выходу официальный адд-он от *Human Head*, в который наконец-то поместят ботов (странно, что этого не было сделано с самого начала). К моделькам прибавится парочка симпатичных женских фигурок — Валькирию (та, что присутствует в "Руне" изначально и больше похожа на работника мясокомбината) вы будете вспоминать лишь в страшных снах. Не обходят своим вниманием игру и "народные умельцы". На сегодняшний день в разработке находятся более 10 модификаций. Одна из которых — "Колизей" — обещает быть потрясающе интересной. Только подумайте: битва на арене с тиграми, слонами, буйволами... да что я вам рассказываю, как только появится полная версия (а это будет месяца через два — не раньше), вы же первые ее на нашем компакте и найдете. Ну а если вы еще не успели по достоинству оценить "рунический" мультиплеер, то советуем вам сделать это поскорее. У нас, например, полредакции в нее рубится уже больше месяца. А чтобы вам играть было веселее, мы выкладываем на компакт наиболее выдающиеся творения фанатов.

1. **Скины. Chrome Skin Pack** — потрясающий набор блестящих шкур. Рагнар (или за кого вы там играете) будет походить на Хищника и "жидкого" Терминатора сразу. **Tiger King** — это просто шедевр, лучший скин для "Руны" из представленных в Сети. **Konan, Inferno** и **Biohazard** — неплохие шкурки, но не более того.

2. **Карты. Official Rune Deathmatch Pack** (pack — это громко сказано, всего-то две карты... зато очень классные) плюс наиболее приглянувшиеся нам из свежих пользовательских творений: карты **Deep Under, The DwarvenRoot Inn, Dark Chapel, The Pitfighters** и *Storm Drakkars*. Особое внимание обратите на последнюю карту.

3. **Мутаторы**. Будучи сделанной на движке Unreal, "Руна" позволяет модифицировать геймплей путем внедрения мутаторов. Предлагаем вашему вниманию **мутатор Arena Kombat**, который убирает с карт все руны. Как известно, в народе эти самые "руны" недолюбливают. Они здорово портят баланс в мультиплеере. Так что данный мутатор можно расценить почти как революционный.

№22. Sacrifice

Карты, карты и еще раз карты. Все комментарии смотрите на компакте, в подробности вдаваться не будем, а заверять вас в том, что мы долго выбирали наиболее увлекательные, тем более незачем — сами знаете.

№23. The Sims

Если вы думаете, что тема **The Sims** закрыта, то глубоко ошибаетесь. Не стоит забывать, что помимо официальных утилит и дополнений существует огромное количество любительских, которые по качеству подчас не уступают рожденным в недрах Maxis.

1. **Скины** (а в ряде случаев не только скины, но и модели). Этого добра у нас сегодня ну *очень* много. Теперь вы вольны взять контроль над жизнью таких персонажей, как **Чужой** (самый настоящий!), **Анубис, Профессор-Х, Капитан Америка, Фидель Кастро, Саддам Хуссейн, Бенито Муссолини, Мао Дзэдун, Лобстер, Джон Кервокиан, Оранж Твист, Самурай**, а также **OJ-Simpson, Raines** и **Brigette**. Все самые известные кино- и исторические персонажи собрались в гостях у игры.

2. **Предметы**. На сей раз мы решили обойтись без официально выпущенных предметов, а обратить свой взгляд на "народное творчество". Обратили. Получите! Подборка различной мебели, как то **Bookcase, Sofa, Office Chairs, Bathub**, а также живопись — внимание! — на тему **Counter-Strike**! Гм... любопытно, а есть геймеры, которые любят и Counter-Strike, и The Sims одновременно? Ну, один такой есть точно. Автор означенной живописи.

3. И на сладкое подкинем **набор обоев**, выдержанных в стиле игры, и **Белый Дом** (тот, что в Вашингтоне).

№24. Unreal Tournament

Карты. Dm-Cryos, DM-Morbid, DM-Intro и **DOM-Windtunnels** ждут вас на нашем диске. Подробное описание, как всегда, прилагается.

№25. Vampire: The Masquerade — Redemption

Нельзя сказать, что широко разрекламированный вампирский мультиплеер пользуется особой популярностью. Но различные примочки для сетевой игры таки появляются. Причем с завидной регулярностью.

1. Скины. Zelda, Trinity, Dumpster и *Blair Witch*. Обращаем ваше внимание на последний. Накидываете его на персонажа — и получаете четвертую часть трилогии ;))).

2. Карты. Sky Haven и Private House. Готика. Ничего сверхвыдающегося, но вполне играбельно.

P.S. Мы не успели посмотреть, по каким из игр, представленных в "Игровой зоне", у нас имеются обои. Т.е. некоторые подборки обоев включены, а некоторые лежат по заначкам, которые мы намерены через денек после сдачи номера пораскапывать. Так что не удивляйтесь, если чего-нибудь такое появится-добавится.

ДЕМОБЛОК



Демо-версии

Основополагающие демо-версии компакт-диска из числа свежепоявившихся: GorkaMorka, Resurrection и Sheep. Развернутые описания всей троицы вы можете прочесть *в разделе "Rulezz& Suxx" в подрубрике "Обзоры демо-версий"*.

Но при этом не они являются самыми интересными демками на нашем компакте. А является таковой Moonshine Runners — веселая и концептуальная гоночная аркада в духе произведений KD-Labs. Непонятные на первый взгляд (но родные-близкие на второй) существа, призы, бонусы. Отдает некой "детскостью", мол, в это сможет играть и ребенок, — но с ходу демку не одолеет и опытный геймер. В свое время мы, к сожалению, не смогли положить Moonshine Runners на компакт-диск. Сейчас появилось свободное место, а посему — исправляемся. Играйте!

И в дополнение к основным четырем, мы ставим три аркадки: Meteor Mash, Alchocolic и Kawasaki Jet Sky Racing. Ничего великого они собою не представляют, но отлично помогут скоротать часик-другой досуга. Благо — весят они совсем немного, а тратить деньги на приобретение полных версий подобных игр вы вряд ли будете (если вообще их в продаже найдете). Зато поразвлекаться, отдохнуть от современных шедевров игростроения и тряхнуть стариной — вполне сгодятся.

Патчи

Age of Sail II

Версия: 1.01

Рейтинг: ●●●●●

Подправляет много полезных вещей: AI, абордаж вражеского корабля, действия фортов, сохранение игры в режиме Campaign, третью миссию в кампании (Nest of Pirates), подсчет времени для поворота и прочее. Добавлены и новые фишки, среди которых: "forts in gun range" (долго объяснять, сами увидите), перевод на борт захваченного корабля призовой команды и, пожалуй, самое главное — теперь можно отдавать приказы экипажу в режиме паузы.

Diablo II

Версия: 1.05B

Рейтинг: ●●●●●

Очередной патч для второго Diablo. Вся смехотворность ситуации в том, что раньше был патч версии 1.04. Вполне официальный, от Blizzard. Только вот он вместо исправления багов их, наоборот, плодил. Причем баги были приличные — от уменьшения радиуса действия всех заклинаний до неправильного пересчета действия socketed предметов. Поэтому разработчикам пришлось в срочном порядке выпускать новую версию патча, устраняющую все это безобразие. Кроме этого, патч 1.05B устраняет некоторые проблемы с Battle.net ("удвоение" персонажей одного пользователя на сервере, сбои с картинкой на экране выбора персонажа, неправильную работу чата на сервере и прочее). Внимание ценителям сингла, играющим за Амазонку! Патч 1.05B изменяет действие умений Strafe и Guided Arrow вашей любимице. Теперь усиливается только базовый урон, наносимый луком, а не общий урон. Так что перед тем, как ставить этот патч, подумайте: а оно вам надо?

Giants: Citizen Kabuto

Версия: Blood Patch

Рейтинг: ●●●●●

Маленький совсем патчик, поначалу нами не найденный. Исправляет ограничения, наложенные тупой американской цензурой — теперь **кровь в игре становится красного цвета**. Все. Однако ощущения уже не те, знаете ли. Как-то лучше становится играть. А почему — даже и не знаю. А вы знаете?.. ;)

Cleopatra: Queen of the Nile

Версия: 2.1

Рейтинг: ●●●●●

Что правит этот патч — неизвестно (поэтому и рейтинг такой странный). Нигде никакой информации найти нам не удалось. Ставим же мы его исключительно из осторожности: а вдруг он правит что-то очень-очень важное? Да и размер — всего 321 килобайт.

Kingdom Under Fire

Версия: .1.07a

Рейтинг: ●●●●●

А вот тут все очень просто — улучшен Pathfinding AI. Для непосвященных поясняю: теперь ваши солдатики будут ходить туда, куда хотите вы, а не туда, куда их занесет. Кроме этого, подверглись исправлению: баг в первой миссии по Dark Legion; возможность атаковать башню, скрытую "туманом войны"; проблемы с "горячей клавишей" для Richter, которая совпадала с "горячей клавишей" для Raly Point. Иными словами, если вы купили себе Kingdom Under Fire, то ставить этот патч просто жизненно необходимо.

NHL 2001

Версия: 1.03

Рейтинг: ●●●●●

И снова патч, нацеленный на мультиплеер. Но есть и важная деталь для сингла — устранена проблема с Windows 2000, когда игра просто зависала наглухо.

No Escape

Версия: Patch 3

Рейтинг: ●●●●●

Исключительно для мультиплеера. Если не играете по сети, то нет смысла ставить.

No One Lives Forever

Версия: Update #2 Beta

Рейтинг: ●●●●●

В первую очередь этот патч правит много недочетов в мультиплеере, но мы ставим его по другой причине — он устраняет два страшно досадных бага в single player. Во-первых, раньше случалось, что, выстрелив дважды в незаметившего вас врага (даже из оружия, снабженного глушителем), вы привлекали внимание других врагов. Это делало прохождение некоторых миссий (где нужно было действовать скрытно) достаточно сложным. Теперь этого уже с вами не случится. Второй баг связан с монетой, которая иногда могла упасть и пройти через несколько поверхностей (т.е. застрять в полу). Из-за этого подобрать монету в дальнейшем стало маловозможным. Проблема частично решена — монета не исчезает, если вы уронили ее на ровной поверхности.

Sudden Strike ("Противостояние")

Версия: 1.2

Рейтинг: ●●●●●

В игру добавлены два удобных действия. Во-первых, вы теперь можете выгружать из грузовиков не всех солдат, а только тех, которые вам нужны. Во-вторых, упрощен процесс установки мин. Экономия времени заметна. А время в стратегиях — это то, чего никогда не хватает.

S.W.A.T. 3: Close Quarters Battle

Версия: 1.7

Рейтинг: ●●●●●

И тут прежде всего мультиплеер. Улучшена поддержка различных MOD, в редакторе сце-

нариев введен режим "Sanctioned Missions" миссий типа Autoshop, Garage, Library и Post Office.

Изменена точность стрельбы из пистолета (теперь на большом расстоянии вы будет промахиваться), а также точность стрельбы для офицера во время движения. Короче, ставить по желанию.

Unreal Tournament и Бонус-пак

Версия: 436

Ну, тут долго рассказывать нечего, ставить этот патч надо в срочном порядке. И дело тут не столько в исправлении багов (естественно, мультиплеерных), сколько в бонус-паке. А там... там 11 новых карт, 3 скина и Реликвии! Берите и не забудьте сказать нам "спасибо"!

*Рейтинги патчей: **единица** — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений, патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию).*

Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. И примите во внимание, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры и сохраненки

По-прежнему наблюдается затишье среди творцов всевозможных "упрощателей жизни". Очевидно, уныние разработчиков игр, которые упорно не желают радовать нас качественными вещами (исключая разве что Oni), передалось и их "коллегам". Вот что мы для вас на этот раз припасли: Oni (трейнер, дает патроны, жизнь и аптечки-hypos), SimCoaster (трейнер, дает деньги), Kawasaki Fantasy Motocross (сохраненки, дают доступ ко всем трассам). И, возможно, к моменту сдачи компакта еще что-нибудь докинем. Посмотрите также рубрику ***"КОДекс"*** (в "CD-Мании" она отражена в разделе "По журналу") — наш автор, **Роман Доцент**, видя подобное безобразие, сам сделал **несколько трейнеров**. Причем ему это занятие понравилось, и, вероятно, он и в дальнейшем продолжит нас с вами радовать качественными "взламывалками". Как говорится, если гора не идет к Магомету...

То Магомет ее взламывает сам, и она к нему таки приходит.

ПО ЖУРНАЛУ



Антихакер

"Блок-Пост на винчестере. Защита ваших файлов"

Подборка программ, позволяющих шифровать информацию на винчестере, благодаря чему никто, кроме вас, не будет иметь к ней доступа. На диске представлены наиболее эффективные и простые в обращении программы, такие как Fileguard Monitor 3.92, File Protector 2000 SE, FileFunnel 1.0, ШИРМА 2.0, S-Tools v4.0 и Wizard Lock 5.0.

Вскрытие

"Кто не спрятался — я не виноват! Извлекаем на свет игровые ресурсы"

FMV-Extractor Version — удобная утилита для изъятия видеороликов из любимых игрушек.

Game Audio Player (со всеми плагинами) — пожалуй, самый известный "выдиральщик" ресурсов.

PSMovie и PS2Movie — проигрыватель TrueMotion-файлов, в которых закодированы все PlayStation'овские игры (версия для PS и PS2).

Total Recorder — очень удобная программа, годная для "выдирания" (точнее, записи) музыки из абсолютно (!) любой (!!) игры.

WAVCAP 1.34 (со всеми плагинами) — старинная DOS'овская программа, не потерявшая своей актуальности и по сей день (вот только интерфейс у нее не очень удобный). Умеет извлекать музыку из большинства игр (конкретно — из тех, в которых используется *.wav, *.voc или MIDI-музыка).

WinRipper — достаточно навороченная "грабилка" музыки.

Вне компьютера

"Новости внекомпьютерных игр"

1. Как разовая акция, выкладываем сканы всех карт из сета Crusade по карточному Babylon 5. Вам предоставляется заценить, как оно выглядит.

2. Официальный спойлер по последнему вышедшему сету PlaneShift по Magic: The Gathering. Просто RTF-файл. Возможно, поставим его также в раздел "Статьи", чтобы вы могли почитать, так сказать, не отходя от CD.

Magic: The Gathering

Продолжая публиковать сканированные карты Magic: The Gathering, в этот раз мы порадуем всех поклонников полным набором по The Sixth Edition.

Интернет

"Компьютерный почтальон. Обзор почтовых клиентов"

На диске представлены три почтовых клиента, один из которых — **The Bat!** — по праву считается лучшим. Ну а "почтальоны" **Eudora** и **Pegasus Mail** — для тех, кто привык не следовать общей моде, желая выглядеть оригинально. Впрочем, у данных программ есть свои преимущества, и по некоторым аспектам они **The Bat!** превосходят.

Дополнение к материалу прошлого номера

FileFunnel — в прошлом номере журнала мы рассматривали программы для поиска и скачивания *.mp3-музыки, одна из которых (Napster) была нещадно обругана за отсутствие поддержки докачки выбранных файлов. И вот, наслушавшись этой ругани, компания **Headlight Software** решила исправить ситуацию, выпустив специальную утилитку, предназначенную для использования совместно с вышеупомянутым Napster'ом. Ее-то мы и поместили на компакт.

КОДекс

Трейнеры, сделанные Романом Доцентом, ведущим раздела "Шестнадцатеричные коды", специально для "Мании". Надеемся продолжить сию добрую практику (создание и выкладывание трейнеров на компакт) и в будущем. На диске представлены трейнеры к играм: **"Европейские Войны: Казаки"**, **America**, **Insane**, **State of War**, **Project I.G.I.**

Doom Editor — данная программа позволяет редактировать файл конфигурации **Doom** (можно создавать новые уровни, графику, звуки).

WolfEdit — утилита позволяет редактировать все параметры игры **Wolfenstein 3D**.

И, как всегда, MTC (Magic Trainer Creator) и подробная инструкция по его эксплуатации. Читайте в разделе "Инструкций".

МатрицаПлюс

"Новые плацдармы для Counter-Strike. Основы картостроения"

C-S Game Data Files — в этих файлах содержится вся необходимая информация о новых entities. Здесь представлены три версии halflife-cs.fgd: для Worldcraft 2.1, для Worldcraft 3.3 и Expert FGD для Worldcraft 3.3.

Half-Life Model Viewer — утилита предназначена для просмотра файлов моделей (.mdl) из Half-Life и Counter-Strike. Может грузить не только отдельные модели, но и целые pak-архивы. Имеет поддержку 3D ускорителей. Позволяет сохранять картинки в .tga.

Pak Scape — фриварная утилита для просмотра файлов *.pak. Позволяет импортировать и экспортировать любые файлы. Еще можно просматривать графику и слушать звуки, не распаковывая архив.

SprView — микроскопическая программка для просмотра спрайтов (файлы *.spr). Показывает анимацию и позволяет сохранять спрайт или отдельные его фреймы в формат .bmp. Окажется полезной не только для Counter-Strike.

Wally — программа для создания текстур Quake/Quake2/Half-life, а также файлов *.wad2 (Quake Texture Package) и *.wad3 (Half-Life Texture Package). Представляет собой простенький графический редактор, но нас интересует в основном с точки зрения редактора wad-архивов.

Zoner Half-Life Tools — альтернативные компиляторы .hlcsg, hlbsp, hlrad и hlvis. В отличие от стандартных компиляторов (QTools), работают несколько быстрее и выводят более развернутые сообщения об ошибках и методах их устранения.

"Выделка "шкур" в Quake III: Arena"

JAVA MD3 Model Viewer — полезная программа для просмотра игровых моделей *.md3-формата, позволяющая без проблем "примерить" недавно созданную "шкурку". Имеет множество полезных опций (просмотр моделей в OpenGL-режиме, детальная "подгонка шкурок" и возможность использования различных спецэффектов).

Skinlinker — удобная утилита для автоматического прописывания *.skin-файлов (в них указывается расположение файлов с текстурами для вашей "шкурки") вместе с *.bot-скриптами (служат для настройки AI бота).

Новостной Меридиан

IceBreak — маленький и симпатичный арканоид "по мотивам" находящегося в разработке ролевого проекта Icewind Dale: Heart of Winter (действие происходит на фоне картинок на тему игрового мира, да и все имеющиеся предметы чем-то напоминают луки, заклинания и т.п.).

No One Lives Forever SDK 1.01 — официальный комплект разработки карт/модов/моделей и шкурок для популярного шпионского шутера.

Самопал

"Строительство по кирпичикам"

1. Движок **Genesis3D** собственной персоной, во всем своем 30-мегабайтном величии. Открывает все возможности для создания собственной игры на своей основе.

2. **Несколько примеров** по программированию в среде Genesis3D от автора статьи — **Дмитрия Литвиненко**.

Территория разлома

"Оптимизация Windows 95/98/Me. Минимум необходимого — максимум возможного"

Cacheman — программа для управления кэш-памятью компьютера. Позволяет добиться гибкой настройки Windows, существенно ускорив работу системы.

DeathMatch

Quake III: Arena

Моды: GridIron, InstaGib.

Unreal Tournament

Моды: UT Jail Break (UTJB 102) плюс UT JB Map Pack 1, Teamplay Tourney Mod (TTM 1.03 build 18), MultiTeam CTF (MultiCTF 2 beta version 4) плюс CTFM Map Pack 3 и файл CTF4Team.utx, QFeedback (QFeedback 2.0).

Карты: Dm-Deck16][+

Counter-Strike

Большая куча иллюстративных картинок для отличного материала **Дениса Гурова** по трикам в C-S.

Клубные новости

Избранные демки с престижного командного Ку3-турнира — Euro Cup 2.

И, наконец, последнее (внимание: в рубрике Deathmatch про это ничего не сказано!). Выполняя **многочисленные** просьбы, на этом номере мы представляем вашему вниманию мод **TACTICAL OPS**, являющийся близким аналогом **Counter-Strike**, но **на движке Unreal Tournament**. Tactical Ops в целом послабее, чем Каунтер, но содержит также и ряд преимуществ. Отстает по играбельности несильно. Не будь Каунтера — вероятно, мы бы с вами сейчас именно в него и резались. Кто знает — тем рекомендации не нужны, кто не знает — не пропустите! Если кого-то интересует рейтинг Tactical Ops, то это безоговорочные пять из пяти. Мод номера. По определению.

*P.S. Смотрите также **"Игровую Зону"**, авторы которой (точнее, товарищ **or@NGE**) отныне обратили внимание на игры, до того являвшиеся исключительной прерогативой рубрики "Deathmatch". Конкуренты! :)*

R&S: СКРИНШОТЫ НА CD!

Начиная с компакта этого номера, мы вводим новую уникальную практику. **Теперь по всем или по большинству игр, о которых рассказывается в разделе "RULEZZ&SUXX", на компакте будут выкладываться скриншоты (т.е. игровые картинки), которые вы сможете увеличить на весь экран и во всех подробностях рассмотреть.** Вызвано это тем, что на какой бы хорошей бумаге журнал напечатан ни был, однако картинки все равно приходится ставить относительно мелко, иногда — фрагментами, очень часто — в малом объеме и так далее. И ничто не может сравниться с возможностью поразглядывать скриншот на экране монитора. Сразу и детали видны, и качество графики уже можно с полной уверенностью оценить, и вообще это здорово и классно. А объем, занимаемый картинками на компакте, получается не такой уж и большой — мегабайт пятнадцать. Надо думать, оно того стоит. Огромное спасибо **Игорю Савенкову**, уже давно являющемуся автором "Игромании", за поданную в свое время отличнейшую идею. Игорь — время воплощения идеи настало :).

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



В этот раз на компакте представлены скриншоты по подрубрикам **"В разработке"** и **"Вердикт"**. По **микрорецензиям** — пока по паре картинок (в некоторых случаях может оказаться больше, как получится). По **рецензиям на демо-версии** пока не будем — со следующего номера.

Еще вы обнаружите на CD **подборку скриншотов по Counter-Strike** (нити ведут в рубрику **"Deathmatch"**) и, вероятно, еще что-нибудь — пока что до конца не определилось. По обстановке.

*Отдельный раздел для картинок мы не стали создавать — смотрите в **"По журналу"** и **"Deathmatch"**.*

Руководства и прохождения

На компакте номера публикуются:

1. Развернутые материалы по Red Alert 2 и Baldur's Gate 2, нами в свое время обещанные. Просим прощения, что припозднились.

2. Прохождения и руководства по Blair Witch 3, Cultures и Giants: Citizen Kabuto.

3. Возможно, помимо краткой двухстраничной статьи по American McGee's Alice, которую вы можете лицезреть в "Матрице", на CD будет представлена полная версия прохождения. Вероятность того, что наша очаровательная **Надежда Евдокимова**, уже успешно преодолевшая игру, успеет дописать полнометражный материал, более чем высокая.

Софтверный набор

Нынешний компакт, помимо необходимых Magic Trainer Creator (для *"КОДекса"*) и Magic Suitcase (для *MTG*), представляет на ваши суд и пользование расширенный набор программ следующей манеры действия:

Bodun 2.0 — совершенно необходимая большинству из нас программа, служащая для определения того, сколько вы можете выпить.

EyesKeeper 1.4/2.0 — для тех, у кого от долгого сидения перед монитором устают глаза. Полезно.

Интеллект-Тренажер (Демо) — мини-игры, тренирующие интеллект и память.

Data@CD — программа, ведущая учет компакт-дисков вашей коллекции. Вносите название, количество, кто взял, когда вернет — и можете не волноваться за свои CD. Мы в редакции уже пользуемся — как раз именно такой проги и не хватало! Супер как удобно.

Exact Audio Copy 0.9 prebeta 7 — копирует музыку из файлов одного формата (не только CD) в другой. Например, из WAV в MP3. Как раз то, чего подчас до ужаса не хватает.

Mrip 2.70 — многоцелевой грабитель файлов, распознает более 110 аудио/графических форматов, 32 типа библиотек.

Micro$oft VisualBasic 6 — библиотеки, необходимые для работы с некоторыми приложениями (в том числе и с некоторым софтом).

Neko 98 — великолепная развлекательная программа. Попробуйте обязательно!

PicturePump 1.5 — программа, выкачивающая серии картинок с помощью подстановки числового значения (например, можно скачать картинки с torick001.jpg по torick190.jpg одним кликом мышки). Иногда это бывает крайне актуально — например, *Teleport Pro*, насколько я знаю, подобного не умеет.

Плюс, как обычно, очередная **пачка обновлений для DLH** по **компьютерным играм**. Для Sony PlayStation ничего нового не появлялось — тишь да гладь царят.

Статьи

В статейном разделе на компакте вы найдете не так много — в первую очередь, это окажутся два материала по Worldcraft, публиковавшиеся в журнале и необходимые для освоения уровнестроения в Counter-Strike. Далее, по материалам, связанным с Magic: The Gathering, мы ставим там текстовые описания всех карт, упоминаемых в *"Пяти турнирных задачах"* и *"Комбодеках"*. В-третьих, мы собираемся опубликовать там одно из писем **по линии "Почты"**, которое в силу своих размеров просто не помещается в рубрике, но при этом крайне интересно. И, возможно, будет еще что-нибудь, что пока еще не планируется, но в процессе подготовки компакта объявится.

Вообще, данный раздел пока исполняет *функцию поддержки статей и рубрик в номере*. В дальнейшем может произойти его значительное расширение. Каким образом и за счет чего — оставим до поры до времени в тайне. Всему свое время.

Инструкции

На компакте существует блок **"ИНСТРУКЦИИ"**. В нем находится информация **о технической поддержке**, инструкция **по использованию** Magic Trainer Creator (кстати — чуть расширенная по сравнению с предыдущим компактом) в немирных целях и инструкция **по установке модов** для "Deathmatch". ■

*Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: **Геймер.***

*Редакторы "Игровой зоны": **Геймер** и **Алексей Кравчун**; составитель рубрики: **or@NGE**. Редактор направлений патчей и трейнеров: **Андрей Шаповалов**. Редактор направлений демо-версий и софта: **Святослав Торик (torick@igromania.ru)**.*

*Авторы и тестеры содержимого/текстов компакта и текста "CD-Мании": **Геймер, Святослав Торик, Андрей Шаповалов.** Программирование компакт-диска: **Денис Валеев aka Дионис**. Дизайн оболочки компакт-диска: **Илья 'J.B.' Галиев**. В подготовке компакта принимали участие также и другие сотрудники журнала **"Игромания"**. ■*

Doctor
rod@igromania.ru
Данилюк Павел
esper@inbox.ru

STAR TREK® AWAY TEAM

Киносериальный Star Trek все стерпит и всему придаст смысл. Будь то космосимулятор, экшен, ролевка или квест. Этакий универсальный козел отпущения. И все благодаря огромному количеству фанатов по всему миру, которые, в силу любви к сериалу, готовы платить деньги за очередные компьютерно-игровые "продукты", сделанные "по мотивам".

Разработчики этим пользуются. Activision, неравнодушная к "денежности" СтарТрека, помогает им не униматься. И вот нашему вниманию предстает тактическая стратегия... подозрительно напоминающая некий хит недавно скисшего тысячелетия.

Жанр: Тактическая стратегия
Издатель: Activision — www.activision.com
Разработчик: Reflexive Entertainment — www.reflexive.net
Похожесть: Commandos, JA2
Необходимо: P-II 266, 64Mb
Желательно: P-II 350, 128Mb, 3D уск.
CD
Дата выхода
Мультиплеер: модем, интернет

Звездные рейнджеры

Действие происходит сразу после окончания Войны за власть, которая ощутимо ослабила участвовавшие в ней расы. Что за Война и что за власть, сказать затрудняюсь — по нашему ТВ только-только начинают крутить СтарТрек. В любом случае, нечто (Война, власть — не суть) сподвигло Федерацию создать своеобразную команду специального назначения, главной задачей которой является регулирование дипломатически неразрешимых конфликтов. Само собой, на время игры вся дипломатия просто вымрет, иначе откуда набрать сценариев для 18 миссий Away Team?

Их действие будет происходить на знакомых стартрекерам просторах — кубе боргов, мирах клингонов и даже на Земле будущего.

Профессии и характеры

Снаряжаясь на миссию, отбираем бойцов. Точное число членов команды еще не установлено; вероятно, в деле будут участвовать люди, без которых его ну никак не завершить. Ибо каждый боец обладает уникальными навыками и характеристиками, которые совершенствуются по ходу действия.

Специализаций — пять.

Офицер безопасности умеет обращаться с наибольшим количеством стволов. Медик, как и следовало ожидать, лечит тех, с кем гуманно обошлись вражеские стволы. Инженер разбирается в широком спектре различных хитрых устройств, от прибора для телепортации до генератора статического поля. Самые же, на мой взгляд, интересные ребята — научные работники или, по-нашему, хакеры, натренированные для взлома электронных систем и для обеспечения конспирации.

Это лишь общие специальности; каждый герой, независимо от профессии, будет уникален. К примеру, лейтенанта Фридмана нелегкая жизнь индейца (экое у него странное для индейца имя!) сделала скрытным и замкнутым парнем, а его коллега с непереводимым имечком Brexen Ijoula из-за личной трагедии решила посвятить свою жизнь борьбе с мерзкими боргами. Она будет единственным персонажем, знающим тактику боргов и способным изобретать устройства для их устранения (кстати, видел я ее лицо... по-моему, универсальное средство для устранения кого угодно). Видимо, часть лихих девиц и молодцев аккуратно вынута из стартрековских саг, а часть пожаловала прямиком из воображения сценаристов. В любом случае, персонификация — это круто, спору нет. Убивать и умирать будут не фигурки с именами, а живые, можно сказать, люди — с судьбами, идеями, мотивами и биографиями.

Игра в классики

Выбор тактики прохождения остается на совести игрока. Годится как аккуратный обход сенсоров и камер слежения, так и тривиальная мясорубка с раздачей гранат всем желающим. Чтобы помочь нам с тактикой тихой сапы, в игру ввели известную фичу "поле



Всплывающие менюшки и поясняющие надписи не дадут заблудиться в дебрях интерфейса.

Обратите внимание на сектор синего цвета — так отображаются зоны наблюдения турелей, камер и прочей враждебной нам техники.

зрения". Наряду с этим обещается "невероятная система моделирования звука". Громко сказано, хотя звуки в игре весьма важны: ползете ли вы, спокойно пешеходствуете или скачете галопом — все это будет влиять на скрытность.

Издаваемые шумы и звуки отображаются визуально. Вокруг бойца очерчивается окружность, в пределах которой враги могут услышать производимый им шум. Скажем, если боец тихо крадется, то окружность будет с рублевую монету, а если бежит, сморкается или, хуже того, стреляет, то... сами понимаете. Впрочем, смотря из чего стреляет. К примеру, снайперская винтовка оставит врага в блаженном неведении относительно того, откуда у него в мозгах появилась маленькая свинцовая гирька. А вот если начать палить из шотгана, то на звуки выстрелов сбежится целая толпа зевак. Однако заминировав подходы к месту предполагаемой шотгановой бойни, вы поможете зрителям превратиться в участников событий.

Впрочем, даже если лупить из снайперки за 200 метров, любопытные наверняка заинтересуются, откуда это посреди улицы вдруг взялся свежий труп. Коллеги трупа, обходящие местность с патрулем, могут побежать к заветной кнопке и с помощью сигнализации нажаловаться всем на карте, что вызовет волнения в клингонско-ромуланской среде. Так что, дабы народ не нервничал понапрасну, полезно вовремя воспользоваться Teleportation Brig, который унесет безжизненное тело врага подальше от распивающих эль товарищей. Откуда эль у товарищей? Это неважно (с собой притаранили!), а важно то, что эль — один из видов приманки. На него очень охотно клюют ромулане, тогда как клингоны предпочитают аудиоприборчик, издающий привлекательные для них звуки (брачный клич, никак?). Ну а когда вы чувствуете, что на приближающуюся толпу в пятьдесят ромулан эля может не хватить, настанет решающий момент для сольного выступления Antimatter Charges, которые способны разнести целые здания к ромулянской же, не побоюсь этого слова, бабушке. Повеселятся, в общем, все. Бабушки тоже.

Весь этот арсенал придется изучать и применять по назначению на протяжении 40-60 часов реального времени, в которые укладывается прохождение всех 18 миссий у геймера средней талантливости.

Вооруженный глаз

С графикой дела обстоят не так хорошо, как хотелось бы. В Away Team использована изометрическая перспектива — несомненно, лучший выбор для подобной игры. Но фигурки персонажей столь микроскопического размера, что отличить инженера от медика можно лишь на 60-ом часу прохождения. Да и скрины в целом производят унылое впечатление — будто их года так три назад нарисовали. Какого черта тут делать 3D-акселератору, понять невозможно. Сулят плавный скроллинг и симпатичные световые эффекты... Ну, плавный скроллинг — это, конечно, как раз то, ради чего мы играем в игры и покупаем 3D-акселераторы. Так оно и есть. Несомненно.

▲▲▲

Если вы еще не поняли: хит скисшего тысячелетия, который собирается напоминать Away Team, зовется **Commandos**. Разработчиков из **Reflexive Entertainment** мало смущает факт заимствования идеи. И правильно: Commandos надо ковать, пока они горячи. Когда все понаклепят клонов и начнется свободная конкуренция, будет поздно. Зеленая листва облетит с кошельков, и запоздавшим любителям видоизмененного плагиата останется лишь подбирать с земли грязные медяки... ■

Пожалуй, все-таки Commandos 2. Его релиз назначен на весну.

оправданность ожидания: 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Матвей Кумби
(cumbi@igromania.ru)

Myth 3: The Wolf Age

Говорить про Myth словами *"весьма похоже на "Commandos встречает Shogun"*, как это делают некоторые наши западные коллеги, мы не станем. Хотя бы потому, что Миф был уже тогда, когда Зеленые Береты еще пачкали свои пеленки, а раскосый мальчик Такеда рубал катаной огородный бурьян. Myth есть Myth, каким он был, таким и останется навсегда — одной из лучших фэнтезийных тактических стратегий в истории. Пионером, познакомившим нас с прелестями трехмерного рельефа и преимуществами тактической позиции "на холме"; игрой с прекрасной графикой и тщательно рассчитанной физикой, где приложение мозгов было не только желательным, но и обязательным условием успеха. Много ли таких?..

Сегодня третья серия; встречайте, господа.

ЖАНР
Тактическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ
G.O.D.
www.godgames.com
РАЗРАБОТЧИК
Mumbo Jumbo
www.irrational.com.au
Myth 1/2 ПОХОЖЕСТЬ
CD
НЕ АНОНСИРОВАНЫ
ДАТА ВЫХОДА
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет, локальная сеть

Кручу-верчу, обмануть хочу

Не надо быть Соколиным Глазом, чтобы увидеть в графе "разработчик" вместо всеми обожаемой и привычной Bungie какую-то, простите за вольный перевод, Хухру-Мухру. Хотите знать, чего она там делает? О, эта история по запутанности родо-племенных отношений способна конкурировать с самым закрученным мексиканским сериалом.

Вокруг нового Myth, устойчивые слухи о котором поползли без малого полтора года назад, заварился бульон непонятной консистенции, откуда безразмерным журналистским половником периодически вылавливались самые невероятные сведения. Вот, вкратце, формула становления новых приемных родителей: (Bungie + Take 2) / Microsoft x (Ritual + G.O.D.) = Mumbo Jumbo. Разве что интеграла не хватает... Кстати, у этого потрясающего тождества еще есть одно немаловажное дополнение: за сюжетную линию Myth III отвечает г-н Скотт Кэмпбелл, автор сценария самой первой части некоего Fallout. Ну как, друзья, требуются ли дальнейшие доказательства, или примем изначальные условия?

Новый "Миф" начинается за десять столетий (чтоб не мелочиться) до событий The Fallen Lords и рассказывает про восшествие на престол Первого Императора людских земель Коннакта (Connacht) — о нем были незначительные упоминания в комментариях к истории Myth II — и про его борьбу с лютыми дикарями, представителями расы Trow, этакими богомерзкими плешивыми уродами с серпами и с тремя рядами кровоточащих резцов в безразмерной пасти. Император присоединяет к империи многочисленные вольные княжества, вводит в общинах строгие феодальные порядки и, собрав самую огромную армию, которую только знавало королевство, идет наводить порядок.

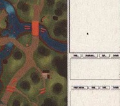
Приделанные кисти

Вот, в целом, и вся подоплека. Пока в ней толком не видно твердой руки Скотта Кэмпбелла, но, думаю, в игре она проявится. В рамках написанного им сюжета нас ожидает около двадцати пяти основных миссий и столько же "подземных" вылазок а-ля Diablo. В баталиях будет участвовать тридцать типов юнитов, из которых более половины — совершенно новые, ранее не светившиеся в "Мифе" бойцы. Работает система перехода юнитов из одного задания в другое с набором опыта и повышением параметра лояльности (!); говорят даже, она доведена до совершенства, хотя в чем тут может быть совершенство, хоть убей, не пойму.

Графика сотворена на совершенно новом движке, который достался нашим хухрамухровцам от Bungie посредством регента Ritual. Движок приобрел динамическую систему освещения, детальный мипмэппинг и полную трехмеризацию всех действующих лиц — спрайты отправлены в музей. *"Трехмерные модели Myth III — это О-о-о!"* — ораторствует один из тестеров. — *"Технология скелетной анимации позволяет героям двигаться, стрелять из лука, рубать мечами и падать замертво с невиданной до этого степенью реализма. Трупы отныне не расплываются пиксельными кубиками, а складываются неровными кучами на поле брани с потрясающим учетом внутриигровой физики, а за*

Эта жуткая помесь трактора "Беларусь" со швейной машинкой "Зингер" и Photoshop'ом — не что иное, как нутро будущего шедевра.





Не пытайтесь понять смысл картины — просто поверьте. Поверьте, что это не бред чокнутого дизайнера, а система генерации ландшафтов.

полчаса битвы любой пасторальный пейзаж превращается в запачканный кровавыми разводами скотобойник!"*

Несмотря на излишнюю восторженность, выступавший выше кровожадный товарищ в чем-то действительно прав. И без того реалистичная физика Myth теперь впадет в еще большую зависимость от погодных несуразиц природных катаклизмов. Так, сильный буран по-прежнему сметает стрелы, дождь гасит фитили гномьих гранат, а вступившие на тонкий лед закованные в стальные латы рыцари с большой вероятностью повторят подвиг своих отважных коллег с Чудского озера. Короче говоря, разработчики не скупятся на обещания светлого будущего, и все было бы хорошо, кабы не...

...Пара маленьких "но"

Проект находится в разработке уже второй год, а разработчики так и не сподобились опубликовать ни одного рабочего скриншота. Концепт-арт, зарисовки в 3D-редакторах, формальные оконца редактора карт и ландшафтов — вот и все, что мы имеем. Этого, согласитесь, хватает только на скудную подпитку воображения и обострение нескольких мелочных неврозов.

Конечно, срок вступления проекта в релизные ряды, намеченный где-то в районе октября-ноября, не больше чем простой обман, фикция. Как The Wolf Age сможет из состояния, когда разработчики стыдливо прячут игровые скриншоты и мелкие технические подробности, за полгода вырасти до полноценной игры *"в три раза длиннее предшественников"* — большая загадка. Впрочем, многостаночная G.O.D. пока что твердо держала свои обещания перед вкладчиками. Да и разработчики, несмотря на экзотическое название команды, кажутся надежными ребятами. Думаю, наступление Эры Волка можно будет встречать праздничным салютом. ■



Третьего "Мифа"-то – и не ждать?! Это консенс, господа.

MASTER of ORION III

Андрей Верещагин aka Soldier (andrew_killer@mail.ru)

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: HASBRO INTERACTIVE www.hasbro.com
РАЗРАБОТЧИК: QUICKSILVER SOFTWARE www.quicksilver.com
Серия MoO и... Homeworld
P-II 300, 64Mb
P-III 500, 128Mb
CD
ДАТА ВЫХОДА
МУЛЬТИПЛЕЕР

Известие о том, что Master of Orion III находится в разработке, для фанатов серии должно быть сродни удару обухом по голове. Глобальные космические стратегии и так не растут как грибы после дождя, а тут еще столь знаменитая марка! Вторым ударом, уже в более уязвимое место, можно назвать известие о том, что судьба нового "Ориона" находится в руках посторонних по отношению к двум первым частям разработчиков — Quicksilver Software.

Перемежевка Вселенной

Сюжетная линия наконец-то обрела продолжение. *Антерниане*, древняя раса из MoO2, вернулись и теперь управляют почти всей вселенной. Они имеют большое политическое влияние на многих планетах, и в их корявоватых руках находится мощнейшее оружие. Зато у них много врагов, в числе которых и сильно изменившиеся *псилоны*; настоящие фаны просто обязаны помнить их. Дело в том, что изначально создатели игры заявили, что они вымерли (псилоны, а не создатели). А теперь вот воскресли... Сможет ли кто-нибудь остановить великих и могущественных антерниан?

Новые органы для старого Ориона

В третьей части появится множество нововведений, на которых стоит заострить внимание. Самое существенное — это возможность заниматься тем, что душа пожелает; остальное, чего она не пожелает, будут контролировать компьютерные помощники. Желаете управлять лишь наземными или космическими боями — нет ничего проще. Любите экономику, предпочтете развивать свое имение — никто вам не запретит, кроме, пожалуй, надоедливых конкурентов по захвату вселенной. Нечто подобное пытались сделать и в MoO2, но идея так и не была толком воплощена. Данное новшество очень значительно, так как позволит проходить игру несколько раз различными путями и способами.



Неизвестно, чьи это корабли, но дизайн привлекательный.

Что они сделали с бедными псилонами?!

Нельзя не сказать про расы. Их восемь: *Humans, Etherians, Meklar, Klackon, Trilarian, Sakkra, Silicoid* и загадочная *Alien 1*. Каждая из них имеет свои технологии, корабли и строения.

ПЕРЕХОД ХОДА

Напомню, что основателем серии является знаменитая SimTex. Издателем же была MicroProse, которую затем прикупила Hasbro. Видимо, в Simtex не сработались с новыми партнерами, и игру передали в "надежные руки".

Quicksilver начала свою карьеру еще в 80-х. Именно из-под ее пера вышла игрушка Castles (немедленно сыграть всем, кто до сих пор этого не сделал!), очень увлекательная по тем временам. Не так давно игровая общественность увидела и другие ее продукты: Invictus и космическую (т.е. было где опыта поднабраться) Star Trek: Starfleet Command. Обе игры — стратегии, но, увы, весьма среднего уровня. Впрочем, в команде появились те, кому опыта не занимать, — это *Алан Эмрич* и *Том Хьюджес*, работавшие над предыдущими частями MoO.

Высококачественные люди в низкокачественном разрешении. В верхнем ряду слева направо: Грег Марстерс, Рэнц Хосли, Дженнифер МакВильямс, Билл Фишер, Алан Эмрич и Деннис Вольпер. В нижнем ряду: Билл Левай и Том Хьюджес.

По традиции, мы можем слепить собственную расу. Хотя — вряд ли она будет существенно отличаться от оригинальных.

Среди серьезных изменений назову и космические битвы, превратившиеся из пошаговых в реалтаймовые. Они могут проходить около планет, которые, кстати, будут вовлекаться в перестрелку. Системы ПВО? Точнее, ПКО, если мы говорим о космосе. Земля в качестве прикрытия?

Появится туман войны, атрибут почти любой традиционной RTS. Важную роль играет опыт ваших подопечных: ветераны передвигаются быстрее младших по званию сослуживцев, стреляют мощнее и точнее, а также ведут себя более умно и хитро. Во время сражения вам не придется мучиться с отдельным корабликом, залетевшим по своей дурацкой прихоти не в то место и не в то время. Все ваши войска разделены на три группы: *Picket* (разведчики, подбирающие ваши подбитые корабли), *Escort* (защитники), *Core* (нападающие, которые выполняют основные задания). Таким образом, вы отдаете приказания каждому из перечисленных отрядов, и все занимаются полезным делом. А приказать можно многое — от обычных команд типа атаки или удержания местности до перехвата транспорта оппонента.

Наземные битвы проходят в походовом режиме. Вначале воюющие стороны определяют план действий. Можно спрятаться в укрытии или, наоборот, лезть напролом всеми доступными силами. Но существуют и более интересные и необычные тактики, о которых официальные источники молчат. Известно (у нас свои источники), что более рискованные операции в случае успеха нанесут огромный урон противнику, а в случае провала — вы фактически проигрываете бой.

Масштабные сражения длятся годами (по летоисчислению игры), переходя в войны, и могут затормозить экономический рост и подкосить экологию планеты. На восстановление экономики и "лечение" потребуется значительное время.

В социальной структуре тоже многое изменится и усложнится. Во-первых, от того, как вы относитесь к горожанам, будет зависеть развитие культуры. Во-вторых, в колониях могут вспыхивать восстания и даже революции, если вы не понравитесь жителям. Мятежные планеты могут выйти из состава империи, а поселенцы — основать свое государство или даже присоединиться к вашим оппонентам.

Технология также не стоит на месте. Алан и его помощники обещают приготовить гигантское технологическое древо, в три раза большее, чем во второй части. Частью оно будет уникальным для каждой расы, частью — общим. Отмечу, что отныне вы имеете право развивать несколько технологий одновременно.

Quicksilver планирует сотворить около *200 солнечных систем* и поразить наше воображение обилием планет. AI должен стать умнее, миссии — разнообразнее. Появится куча одиночных сценариев, увеличится количество техники и строений. Возможны задания типа *King of the Hill* и *Capture the Flag*... в синглплеере! Если создатели ничего умышленно не напутали, геймплей сделает хороший рывок и станет гораздо увлекательнее.

Хозяин или слуга Ориона?

Про графику рано особо рассуждать, но уже сейчас известно, что бои в открытом космосе будут трехмерными и красивыми.

Зато мультиплеер наверняка останется почти таким же, как в MoO2, то есть никудышным. А все из-за того, что нет тимплея. Кроме того, в сражении смогут принять участие только два человека одновременно. В ущербности многопользователской игры команда разработчиков хоть и неохотно, но признается уже сейчас. Жаль, мы надеялись...

Орлиным взором окинув проект, вижу, что перед нами еще не родившийся суперхит. MoO3, когда придет время, замутит небольшую жанровую революцию. Единственное, что может навеять некоторые сомнения, — стремительная смена разработчика. Впрочем, история знает немало примеров тому, как энтузиасты со свежими головами давали второе дыхание не только крепко стоящим на ногах, но и полумертвым проектам. Так что давайте ждать, засучив рукава. Ожидание, увы, обещает быть длительным. ■

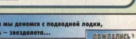




Окно технологических исследований.

НЕМНОГО ИСТОРИИ ЗА БЕСПЛАТНО

Мало кто знает, что первоначально MoO именовался Star Lords. Скачать эту пререлизную версию игры можно здесь: *www.fileplanet.com/index.asp?file=44749*.



ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 25%

АГЕНТ
ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ

«АГЕНТ» – стильная и отменного качества игра, в которой есть все, что так нравится любителям анимационных квестов: закрученный детективный сюжет, юмор, задания-головоломки и качественная мультипликация...
В общем, настоящее детективное кино. Только здесь ты сам станешь агентом спецслужб и сам поведёшь расследование таинственных происшествий в маленьком курортном городке...

Всем покупателям игр компании "БУКА" - СПАСИБО!!!
Мы искренне благодарим всех умных, терпеливых и взыскательных почитателей наших игр.
На диске с игрой "Агент: Особое задание" вы можете удостовериться, что являетесь нашим зарегистрированным пользователем.
В чем ваши преимущества перед другими игроками?
- Вы всегда можете получить телефонную "скорую" помощь по игре.
- Вы ежемесячно получаете по почте именной конверт с нашей листовкой с информацией по новым играм.
- Вы являетесь участником лотерей, которые ежемесячно проводятся среди участников базы. Призы высылаются почтой.
- Мы о вас знаем, помним и постоянно думаем!

Найдите свою фамилию в списке!
Если вас там нет, заполните регистрационную карточку и вышлите!
Вы будете с нами!

На диске игры "Агент:Особое задание" находятся:
- игра "Агент: Особое задание",
- демоверсия новой игры "Шторм" (дата выхода - 20 марта!!!),
- патч к игре "Наполеон: История войн",
- патч к игре "Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти",
- патч к игре "Heavy Metal F.A.K.K.2",
- список магазинов, по всей России, где продаются игры компании "БУКА",
- база пользователей компании "БУКА".





Системные требования:

Процессор	Intel Pentium 133
Оперативная память	32 Мб
Видео	1 Мб, 800х600, 16-bit цвет или 4 Мб, 800х600, 32-bit цвет
Места на жестком диске	60 Мб
Звуковая карта	совместимая с DirectX 7.0
CD-ROM привод	4-х скоростной



КОМПАНИЯ САТУРН ПЛЮС

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

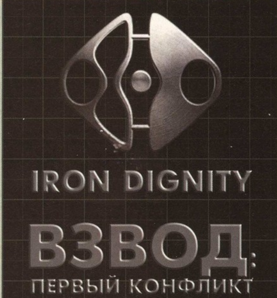
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com

Doctor
rod@igromania.ru
Антон Голицин
liebertosha@hotbox.ru

Commandos встречает Halo. Из форума по Iron Dignity.

Политика — штука суровая и крайне непредсказуемая. Если начать ее прогнозировать, то точно налепишь не меньше ошибок, чем Гидрометцентр в своих телевизионных розыгрышах. Оракулы по большей части вымерли, и чтобы узнать, кто будет президентом и кто на кого нападет в ближайшее десятилетие, не к кому даже и обратиться. Могу разве что посоветовать воспользоваться услугами разработчиков игр. Они в красках расписали политическое будущее Земли вплоть до конца света и еще немного после того. Правда, у каждого — своя версия. Но это ничего.

Так даже интересней.



Русский и китаец — братья навек

Прогноз политической обстановки на ближайшие десятилетия Artex Software выдает крайне неблагоприятный. В XXI веке Китайский Дракон, объединившись с другими азиатскими товарищами и Россией, поднял голову и образовал Евроазиатский Союз. Собственно говоря, получилось нечто вроде Варшавского договора (если кто о таком помнит) — союз стран, противостоящих Атлантическому Альянсу aka НАТО. Поводом для создания такого Союза послужил топливный кризис, разразившийся в 2027 году и приведший к очередной агрессии США в странах Ближнего Востока, которая получила название "Второй Нефтяной войны".

ЖАНР: ACTION/STRATEGY
ИЗДАТЕЛЬ: TOPWARE INTERACTIVE www.topware.de
РАЗРАБОТЧИК: ARTEX SOFTWARE www.artexsoft.com
РАЗРАБОТЧИК: SNOWBALL INTERACTIVE/1С www.snowball.ru, www.1c.ru
ПОХОЖЕСТЬ: BATTLEZONE И ИЖЕ С НИМ
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: НЕ АНОНСИРОВАНЫ
CD
ДАТА ВЫХОДА
МУЛЬТИПЛЕЕР

Относительно мирное сосуществование этих двух блоков продолжалось вплоть до 2038 года, когда индонезийские лидеры объявили о своем выходе из Союза и о присоединении к Альянсу. Этого мы (я имею в виду Союз) снести не могли и ввели китайские войска в мятежную страну. А вот этого не смог снести уже Альянс и, недолго думая, вмазал по России ракетным ударом.

Однако ракеты были успешно перехвачены ПВО — а войска Союза начали наступление на запад. Альянс тут же мобилизовался и, воспользовавшись поддержкой в оппозиционных российских кругах, отбросил войска Союза и утвердился на Европейской части России. В конечном итоге в районе Уральских гор началось великое противостояние двух огромных армий: Евроазиатского Союза и Атлантического Альянса. Над миром нависла более чем реальная угроза Последней Войны.

Вам предстоит выбрать одну из сторон и привести ее к окончательной и бесповоротной победе, постаравшись при этом не допустить развязывания новой войны. Задача, надо сказать, не из легких.

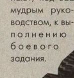
Путь к сердцу победы лежит через разведку

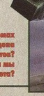
С точки зрения геймплея Iron Dignity сродни играм типа BattleZone — стратегия с изрядной примесью экшена.

Аналогии с BattleZone прямы, как одноименная кишка. Даже скучно рассказывать о том, что вы в любой момент можете покинуть один юнит и забраться в другой, а также переключиться в тактический вид.

С тактической частью посложнее будет. Вы, понятное дело, секретный агент, стоящий во главе разведывательно-террористического подразделения, действующего в глубоком тылу врага. Везде — и в знойных африканских пустынях, и в снежных перуанских горах, и на уральских плоскогорьях, и в туманном Альбионе, словом, куда бы не послала Родина — вы и ваши подчиненные готовы, не жалея живота своего, выполнить приказ командования и резко сократить поголовье противника. Между прочим, предыдущее предложение — это не дешевая лирика, а описание ландшафтов в игре.

Ваш отряд состоит из 15 юнитов, которых вы, как командир, лично подбираете в начале каждой миссии в зависимости от ее и ваших целей. Затем счастливые добровольцы забрасываются в тыл к противнику и приступают, под вашим мудрым руководством, к выполнению боевого задания.



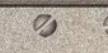


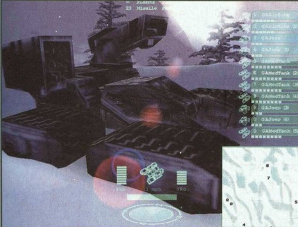
Интересно, в каких объемах будет производена унификация кокпитов? Отличим ли мы танк от самолета?







Мудрое руководство осложнено идеологической нестабильностью брифинга, ведущего себя, прямо скажем, по-скотски, как политическая проститутка. Сначала вы еще можете более-менее доверять источникам информации, вылезающим в брифинге со своими речугами. Но чем дальше в лес, тем информация становится все более скудной, а зачастую и вовсе неверной. Вам придется на месте проводить рекогносцировку, разведку и прочие оперативные действия, при этом стараясь не потерять технику. Ведь надо оставить на основное задание хотя бы пару ржавых "Запорожцев", дабы засесть в один из них и быстро показать врагу кузькину мать.

Чтобы вы не потерялись в управлении, переживаясь с одной тачанки на другую, разработчики унифицировали кокпиты всех транспортных средств. Их, кстати сказать, в игре почитай что и несчитано: автомобили, вертолеты, самолеты, танки (всего 27 видов техники плюс 22 вида навешиваемого на нее вооружения!). Так что унификации — зеленый свет! Управлять можно будет как клавиатурой и ее подругой мышью, так и джойстиком — кому что привычнее.

Когда вашим стратегическим талантам станет тесно в кокпите, жмите "пробел" и воспаряйте на высоту птичьего полета! Оттуда удобнее отдавать приказы типа "стоять", "охранять", "действовать по обстановке" и т.п. Впрочем, распоряжаться можно и из какого-нибудь танка, но никакой стратежности в этом не будет. Чтобы юниты не разбредались кто в лес, кто по дрова, стоит периодически поглядывать на список боеспособных единиц, расположенный на тактическом дисплее и экране радара. И нерадивых лентяев немедленно ставить к стенке, точнее, выгонять прямо на врага с суровым приказом мочить врага до последней капли бензина.

Отдав такой приказ большей части юнитов, вы немедленно проиграете. Враг, предположительно, хитер и вооружен — это точно — не рогатками. Так что придется думать (хотя поначалу будет непривычно): кого, чем, как и когда выносить, в какой момент запустить танки прорывать вражескую оборону — до бомбардировки или после нее. Тактика, понимаешь.

Мясо и кровь

При недостаточной гениальности тактического планирования дорогостоящие юниты превращаются в гору металлолома за считанные секунды — это так. Но зато как красиво мрут — аж сердце щемит!

Разработчики не пожалели полигонов на танки и вертолеты. Не пожалели и фейерверков на взрывы. Не зажали реальные, в натуре, текстуры для покрытия ими ландшафтов. У природы нету плохой погоды, в этом вы убедитесь, наблюдая дожди, снега и палящий зной. Даже смена времени суток соблюдена. В речках хочется искупаться. Ныряйте прямо в скриншот.

Одновременно с европейским релизом игра выйдет и в локализованном варианте, каковым занимается компания Snowball. Называется локализация **"Взвод: Первый Конфликт"**. Совершенно как и в оригинале (удивительное совпадение!), там будут две сюжетные линии (за каждую из сторон), 24 миссии плюс 3 бонусных и огромное количество видеовставок.

Перспективы манящие. Snowball зарекомендовала себя как вполне достойный локализатор. Объект локализации еще никак себя не зарекомендовал, но анонсы раздает уверенно. Уверенность, судя по доступной информации, основана на фактах. На каких? Вы только что о них прочли.

С учетом того, что вторая "Бэттлзона" была куда скучнее первой и никто из разработчиков на жанр Action/Strategy особо не напирает, намерение немцев поддерживаю.

Завоюем, нафиг, Америку.

***P.S.** Эпиграф объяснить не могу. "Коммандос" тут можно найти лишь при очень богатом воображении. А вот Halo... Скорее, это будет не аналог, а киллер Iron Dignity. Впрочем, до Halo еще очень далеко.* ■



Ну не красота ли? Не потребовался бы второй "жыфорс"...

Проект относится к разряду традиционных. Но это — хорошая традиция.

ДОЖДАЛИСЬ?

85%

Mr.Spoiler
mrspoiler@mail.ru

Medal of Honor: Allied Assault

"Что в имени?!.." — некогда любил сказануть старик Шекспир, назвав в очередной раз свою Мери или Анну какой-нибудь Бетси или Лизой. "А что там, в имени?" — чешет в бритом затылке геймер, глядя на пятиэтажное название новой игры, младое и незнакомое... Священный долг каждого автора превыше состоит в том, чтобы оказаться в такой переломный момент рядом с искателем истины и немедленно его просветить.

ЖАНР
3D ACTION
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS/"СОФТКЛАБ"
РАЗРАБОТЧИК
2015
www.2015.com
MEDAL OF HONOR НА PSX, NOLF
P-III 500, 128Mb, GeForse
P-III 500, 256Mb, GeForse2
CD
ДАТА ВЫХОДА
МУЛЬТИПЛЕЕР

Медаль Чести

На самом деле разгадка проста и кроется в первых трех словах: Medal of Honor. Во-первых, подобным образом именуется великая серия из двух хитовых игр на Плейстейшн. Во-вторых, так, по совершенно случайному совпадению, называется наивысшая награда, которой мог удостоиться военнослужащий США во времена Второй Мировой. Сопоставив эти два поразительных факта, можно сделать вывод, что нас ожидает плейстейшеновское наследие на тему World War II. Не бойтесь, наследие не будет тяжелым. Это не просто очередной консольный порт, а абсолютно новый проект разработчиков из **"2015"**. Вышеупомянутые приставочные блокбастеры используются лишь в качестве идеологической основы. Кстати, Wages of Sin помните? "2015" его и делали в свое время, добротный был mission pack. Но вернемся к нашему Allied Assault.

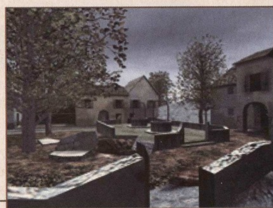
Стоит добавить, что за процессом разработки потенциального шедевра (а что это именно так, я сейчас вам докажу) стоит продюсер "первых двух частей" на PSX *Питер Хиршмен*. Он лично гарантирует нам передачу незабываемого духа одноименных консольных хитов, а также достоверность всех происходящих в игре событий — благо Питер сам является большим знатоком Второй Мировой.

Весь сюжет Allied Assault построен на реальных исторических фактах: игровые миссии, происходящие на территории Европы, следуют друг за другом согласно учебникам истории и свидетельствам очевидцев. Начинаются разборки в 1942 году, в Северной Африке, где сосредоточены основные силы противника, предназначенные для вторжения в Европу. Далее по ходу игры нам предстоит побывать в Италии, потом во Франции и, в конце концов, пощупать за вымя Третий Рейх на его же территории. Щупать будем руками лейтенанта Майка Пауэлла. Американца — не русским же ему быть...

Консольная медалька

По обещаниям разработчиков, сами миссии будут достаточно разнообразными и весьма интересными: к примеру, где-то нам придется штурмовать вражеские лагеря, а где-то — разрушать заводы и фабрики и, по обычаю героев, спасать заложников. Большинство сцен боевых действий будет заимствовано из кинофильмов типа "Спасения рядового Райана" ("Saving Private Ryan") и неизвестного мне "A Bridge Too Far". Заимствование гарантирует кинематографичность всего происходящего, что и требуется для игры. Разработчики с корыстной целью привлекли товарища *Стивена Спилберга*, который обязался давать свои консультации по поводу режиссирования сцен.

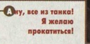
Все миссии, как и в оригинальных консольных хитах, разбиты на отдельные этапы с первичными и вторичными целями. Чем успешнее мы будем выполнять капризы брифинга, тем гуще будут покрывать нашу шею, грудь и, возможно, другие части тела медальки разного достоинства. На получение наград влияет



Какая прелесть! В таких антуражах ожидаешь миссий в духе Thief или... Commandos.



Оцените торец у мужчины. Надеюсь, так не будет выглядеть каждый второй...



Ану, все из танка! Я желаю прокатиться!

и заключительная статистика каждого уровня, куда входит количество оставшихся у нас процентов здоровья, отстреленных вражеских солдат и потраченного на прохождение времени. Пробежав по этапу яростным вихрем и успев порубить всех злыдней в капусту, можно получить заветную Medal of Honor и гордиться, пока не надоест. А если плестись по этапу очень долго и никого не трогая, то о медальке и мечтать не стоит, разве что о шоколадной. Перенятием этой системы награждения от PSX'ских праотцов разработчики обещают нам азарт в высоких концентрациях и зашкаливающий до заоблачных высот уровень геймплея. А если я тихонько шепну вам, что медальки еще и открывают секретные этапы?..

Чтобы мы могли грести медали килограммами, разработчики дарят нам более 24-х видов оружия, скопированных с реально существовавших и по сей день существующих в музеях прототипов. Возможно, ваш любимый ППШ войдет в поставляемый с игрой боекомплект... Представьте, как вы с ППШ, да в грузовичке!.. Да-да, дают покататься на различной технике, умело отобранной у бесстыжих врагов! Причем под словом "техника" понимаются не только танки и грузовики, но и джипы с мотоциклами. На мотоцикле с ППШ, значит...

Медальная красота

В плане графики все также будет на высшем уровне. Дизайнеры из "2015" уже который месяц кропотливо пашут над лицензированным движком Третьей Кваки и обещают нам, как всегда, невиданные доселе красоты вкупе с невероятно реалистичными модельками наци (почему-то хочется добавить — "с медальками"). На данный момент их налеплено порядка двадцати штук. Настолько детализированных, что возможно даже проследить смену выражений лица: от радостного при жизни до довольно кривого при смерти. Реализм и Спилберг ставятся во главу угла...

Но больше всего нас должна поразить окружающая среда, а точнее — растительность. Подойдя, допустим, к дереву, мы не увидим паршивых спрайтов, составляющих его крону. В МоН все деревья состоят из сотен полигонных ветвей с не менее полигонными листьями на них. Воссозданы также некоторые любопытные природные эффекты: снег, сверкающий под солнцем днем, ночное небо с плывущими по нему облаками и звездами, легкий утренний туман... При взляде на виртуальное светило нам придется невольно щурить глаза. Интересно, какими системными требованиями нам вся эта лепота обойдется?

Несомненно, звук тоже будет играть огромную роль. Разработчики пытаются передать настоящую атмосферу войны. Для того, чтобы мы почувствовали свист пули, проносящейся в дюйме от головы, используют самые продвинутые технологии 3D звука. Даже передвигаясь по только что расчищенной нашим "Томпсоном", а стало быть — тихой территории, мы будем слышать неугомонный грохот пушек и взрывы артиллерийских снарядов где-то вдалеке. Музыка — динамичная, как это принято в последнее время, и меняется в зависимости от происходящего на экране.

Будет и мультиплеер — куда уж без него! Но о нем пока еще ничего толком не известно, ибо упор делается на сингл. Хотя вряд ли ошибется тот, кто предположит стандартный набор многопользовательских режимов и вариантов подключения...

Медалька о двух сторонах

Очень бы не хотелось употребить подобное словосочетание в будущей рецензии (осень, ау!), благо проект выглядит многообещающим. Только посмотрите на скрины, на рожи фрицев и архитектурные красоты!

Но по известной традиции, зачастую самые амбициозные проекты заканчиваются полнейшим крахом или вообще не заканчиваются (осень, ау!!). Жаль было бы потерять столь сильного конкурента, схожего по тематике с Return to Castle Wolfenstein... ■

MEDAL OF HONOR: ВРУЧЕНИЕ

Именно таким образом выглядит настоящая Медаль Чести, которой награждал в свое время особо отличившихся во Второй Мировой войне военнослужащих США сам президент Теодор Рузвельт. Awarded *"For Conspicuous Gallantry and Intrepidity at the Risk of Life, Above and Beyond the Call of Duty, in Action Involving Actual Conflict with an Opposing Armed Force,"* — именно с такими словами вешалась эта наивысшая награда на шею героя. Причем любому осчастливенному подобной наградой полагалась еще и специальная пожизненная пенсия в размере 200 бакинских в месяц.

Как нация, выигравшая ВОВ... Пусть даже и за американца!

ДОЖДАЛИСЬ? 40%

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

Dragon's Lair 3D



Дорогой читатель, где вы были семнадцать лет назад (если уже были)? Я задаю этот странный вопрос потому, что именно тогда началась эта история. Именно в невообразимой дали 1983 года появились игровые автоматы с игрушкой Dragon's Lair. Теперь можно сказать, что это была классическая аркада от третьего лица. Тогда можно было сказать, что это суперхит.

Бессмертная история

Сюжет игры был прост — знакомая история о том, как прекрасная девица *Дафни* (*Daphne*) была похищена злым чародеем-драконом и как на ее спасение бросился бесстрашный рыцарь по имени *Отважный Дирк* (*Dirk the Daring*). История бессмертная, как "Ромео и Джульетта". На пути героя ожидали бесчисленные и весьма разнообразные препятствия, ему приходилось проявлять чудеса быстроты, ловкости и сноровки.

Первая игра Dragon's Lair напоминала полнометражный мультфильм с очень высоким по тем временам качеством анимации. Плюс интересно придуманные уровни с красивыми задниками. Плюс хороший юмор. Сама же игра заключалась в том, что геймер следил за приключениями Дирка на экране, в надлежащий момент дергая рычаг джойстика и/или нажимая на кнопку. Говорят, это было безумно увлекательным делом. Верю.

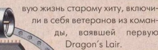
И вот теперь команда энтузиастов решила подарить Дирку и иже с ним вторую жизнь. Вы говорите, что нельзя войти в одну реку, извините, логово, дважды? Да кто же сказал, что нельзя!

Еще как можно.

ЖАНР: ARCADE/ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: BLUEBYTE SOFTWARE, WWW.BLUEBYTE.COM
РАЗРАБОТЧИК: DRAGONSTONE SOFTWARE, WWW.DRAGONSTONE.COM
P-II 300, 64Mb, 3D уск. 2 пок.
P-III 500, 128Mb, 3D уск. 3 пок.
ПОХОЖЕСТЬ: TOMB RAIDER, ZELDA, ALICE
CD
ДАТА ВЫХОДА
МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Реставрируя легенду

Команду разработчиков **Dragonstone Software** возглавляет **Стив Парсонс**. Стив, как и вся его команда, был в свое время фанатом Dragon's Lair. Он поведал следующую историю о поисках подхода к созданию новой игры. Сначала, идя в ногу со временем, было решено создать 3D-мир, в котором действовали бы соответствующие 3D-герои. Но хотя так игра достигла большей реалистичности, стиль изменился до неузнаваемости. *"Нет, это не наша Драконова нора!"* — вздохнули разработчики. В результате сочетание требований времени и ностальгических воспоминаний привело к несколько странному компромиссу: трехмерный мир и выглядящие обычными двумерными мультяшками, но при этом состоящие из полигонов 3D-герои. Системные ресурсы девать вам некуда, товарищи!

Между тем сплоченные ряды товарищей, обуянных идеей дать новую жизнь старому хиту, включили в себя ветеранов из команды, ваявшей первую Dragon's Lair.

В старой игре над анимацией главного героя работал **Дон Блат**. Это профессионал с Диснеевской студии, визитными карточками которого являются такие фильмы, как *An American Tail, The Land Before Time*, а также теперешний блокбастер ***"Анастасия"***. Он обещает не только сохранить для нас в лучшем виде слегка неуклюжего симпатягу Дирка, но и оснастить его массой новых прикольных штучек и смешных ужимок. Кроме этого, Дон Блаш создал новых героев, чтобы овеять игру свежим ветерком.

Озвучивать Дирка приглашен **Рубен Чавец**, голосом которого говорил наш герой и в первой части игры. Кстати, музыка первой игры была настолько хороша, что ее выпустили на отдельном диске. Надо думать, что и в римейке звуковое сопровождение будет на уровне.

В целом, новая Dragon's Lair будет повторением знакомой истории Дирка и Дафни, только в этот раз вместо однозначного, как движение поезда по рельсам, перехода Дирка с одного экрана на другой вам будет предоставлена свобода передвижений в 3D-мире и полный контроль над судьбой героев.

Язык фактов

Тут будет все, что пленяло в первой игре, и намного больше. Донжоны и подземелья; драконы; полные ловушек сумрачные замки; чародеи с их зельями и заклятьями... Обогатится список предметов и оружия, которые будет собирать герой на своем полном опасностей пути. Из принципиально новых штучек у Дирка появится магический амулет, позволяющий перемещаться во времени. Утверждается, что будут моменты, когда Дирка как бы забрасывает в двухмерный мир старой игры, а через несколько кадров он снова будет оказываться в 3D. Ударная, кстати говоря, идея!

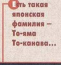
Представленный на скриншотах мир сказочен и прекрасен. Именно в таких местах и должны обитать драконы. Правда, цвето-

Вот и замок. Но непохоже, что сегодня здесь приемный день.



Кажется, сегодня блюдом дня будет "жареный Дирк".





Есть такая японская фамилия – То-яма То-канава...

вая гамма с обилием фиолетовых оттенков несколько психоделична. А еще некоторые экраны по дизайну сильно напоминают недавно вышедшую "Алису". Ну, это, наверное, мода сейчас такая.

Разглядывать сей чудный мир мы сможем в огромном разрешении — 1600x1200 (ну, это как максимум) — при 32-битной палитре. Используемый в игре движок обеспечит динамическое рассеивание света, натуралистичные тени и прочие визуальные прелести. Кроме того, в Dragon's Lair привнесены законы кинематики реального мира.

Часть локаций перенесена из прошлой игры практически в первозданном виде. Если вы когда-то играли в первую Dragon's Lair, то, попав в такое место, непременно почувствуете волны ностальгических воспоминаний. Появятся и совершенно новые зоны. Перейдя к сухому языку фактов, скажу, что игрока ожидает гигантская нора с 16 различными областями, десятками помещений, множеством головоломок и ловушек, среди которых будут встречаться как знакомые по первой игре, так и совершенно новые. Впрочем, у старых и новых локаций остается одна сходная черта: неверное движение — и вы труп!





100 шансов умереть

Геймплей будет состоять в основном из того, из чего он и должен быть в игрушке аркадного типа. Дирк будет резво скакать по локациям, поминутно ломая себе шею. Любыми способами. Какие только ужасы не ждут героя на пути к спасению прекрасной принцессы Дафни! Страшные щупальца тянутся к Дирку изо рва замка, пока он преодолевает подъемный мост. Летающие книги и прыгающие книжные полки в библиотеке норовят пришлепнуть героя аки муху. Будут помещения, в которых достаточно сделать неверный шаг, и пол исчезнет, а герой полетит в тартарары; и масса других приятных сюрпризов в том же духе. Дирка будут сжигать, топить, расплющивать, кусать за пятки. Словом, чуть зазеваешься — "трусы и рубашка лежат на песке, никто не плывет по опасной реке"!

Чтобы справиться с этим беспределом, Дирку придется бегать, прыгать, катиться, красться, карабкаться, сгибаться, ползать, качаться, толкать, поднимать и даже делать сальто! Когда я прочла этот список, мне стало любопытно, каким количеством управляющих клавиш сумеют обойтись разработчики? Хватит ли нам жалких двух конечностей и десяти пальцев?

Есть у геймплея и два других немаловажных аспекта. Первый — Дирку придется сражаться с кошмарными монстрами, встающими на его пути. Часть из них вы уже видели в первой игре. Часть пришла из *Dragonstone*. Часть создана специально для DL3D. Среди населяющих сказочный мир враждебных созданий, с которыми Дирку придется иметь дело, появится более 30 новых. И, что примечательно, монстры и монстрики обзаведутся AI.

Последний аспект геймплея — это паззлы. Причем никаких головоломок, от тяжких дум над которыми плавятся и закипают мозги. Паззлы подобраны так, чтобы их решение не нарушало легкий, бесшабашный стиль игры.

Ждем?

Какой же может оказаться игрушка, построенная по таким принципам на классическом фундаменте? Узнаваемой и уже поэтому родной — для тех, кто когда-то играл в первую Dragon's Lair. Для остальных — просто хорошей, веселой, динамичной и выразительной. Команда разработчиков, как старых, так и новых, в один голос заявляет: *"Мы не хотим сиквела. Мы хотим настоящую трехмерную драконью нору!"* Со своей стороны могу добавить только одно: *"Я тоже! Тоже хочу!"*

P.S. Дорогая Дафни! Если Дирк все-таки до тебя доберется и освободит, то можешь хоть всю оставшуюся жизнь кормить его одной подгорелой яичницей. Ты так дорого ему досталась, что даже это не заставит его тебя разлюбить! ■

Оправданность ожиданий: 90%

Как второго рождения доброй сказки.

ДОЖДАЛИСЬ?

Trash
Trash@ytes.sf.energy.gov.ua

Doctor
rod@igromania.ru

C&C: Renegade

Думаю, что все знают историю про то, как вествудовцев вдохновил шестой уровень оригинальной C&C — тот, где бравый парнишка под нашим умелым руководством в одиночку перекосил половину вражеской базы и три четверти пехоты, — и они немедленно захотели сделать C&C: Renegade, экшен "по мотивам".

Так вот — история врет. Конечно, миссия такая была. Но вовсе не она служила источником вдохновения вествудовцев.

Жанр: 3D Action
Издатель: EA/"Софтклаб"
Разработчик: Westwood
www.westwood.com
Rune, Riven
CD
P-II 350, 64Mb, 3D уск.
P-III 500, 128Mb, 3D уск. круче
Мультиплеер
Нет точной информации

Приставки не покатили

Правда в том, что сначала C&C: Renegade был как бы вовсе и не C&C и даже не Renegade, а наоборот — супер-пупер аркадой для *PlayStation* под названием The Commando Project. Но нас, любителей C&C, всякие там аркады, а в тем более на PSX (пусть даже супер-пупер) волнуют не очень, так уж сложилось.

А так как PC'шных фанатов C&C гораздо больше, чем приставочников, руководство Westwood пересмотрело свои планы на будущие проекты и остановилось на более "демократичном" выборе — приключенческом 3D Action во вселенной C&C.

Эта идея была просто обречена на успех. И вот с тех пор C&C: Renegade постоянно ассоциируют с той самой заветной шестой миссией за *GDI*, которую все так полюбили.

Ищу тебя, моя капуста

О сюжетной линии известно мало. Понятно, что действия будут происходить во вселенной C&C, в небольшой промежуток времени между окончанием первой части C&C и началом действий, описываемых в Tiberian Sun. Нам вновь предстоит стать свидетелями ожесточенных столкновений между *GDI* и *Братством NOD*. Воевать будем, конечно, на стороне GDI. В качестве спецназовца, который отзывается на кличку *Паркер* и чей, можно сказать, прототип так браво разделывал врагов народа в шестой миссии.

Итак, есть некая организация с подозрительным названием *"Черная Рука"*, на деле являющаяся шпионским департаментом Братства. Эта загребущая ручка похитила ученого, который специализируется на физике, химии, генетике и капусте... То есть, простите, тибериуме. Думаю, что такое тибериум, объяснять не надо? Все равно объясню. Это капуста, или, правильней сказать, радиоактивное кочановое растение, которое, разрастаясь гигантскими темпами, превратилось во всепланетное бедствие — капуста покорила почти всю сушу, а радиация в крупных дозах мало кому полезна.

Ученый этот занимался исследованием тибериума. Сами понимаете, насколько эти исследования были важны для человечества. Звали этого биолога не иначе как *Игнатио Мебиус*. В общем, прихватила "Черная Рука" Мебиуса и теперь заставляет работать на себя, а именно — изобретать оружие, расходным материалом в котором является... Угадайте, что? Правильно — тибериум.

Естественно, GDI не пожелала мириться с таким положением дел и немедленно попросила Никa Паркера изъявить желание досрочно вернуться из отпуска. По планам разработчиков, в процессе поиска докторишки Паркер раскроет кучу антигуманных экспериментов, которыми руководит бессменный, несмотря на частое погибание, предводитель братков из NOD — Кейн. Правда, пообщаться с ним лично в игре нам так и не удастся. Увидим мы его только в заставках. Они, кстати, больше не снимаются на видео, а будут сделаны на движке игры.

А вот кому список фанатских сайтов? Свежепойманных!

CNCRenegade.com
www.cncrenegade.com

Generation Renegade
www.g-renegade.com

Renegade Command
www.3dactionplanet.com/renegade/

Renegade Online
http://renegade.cncnz.com/

Lone Soldier: Havocide
http://renegade.cncworld.org/

Renegade Source
http://renegade.ra2source.com/

Renegade Zone
http://renegade.cncgames.com/

Renegade Nation
http://ren.ra2nation.net/

Russian C&C Universe
www.tiberiansun.boom.ru/renegade/





Вместо Кейна обещают толпу самостоятельных NPC, которые не стоят на месте в ожидании героя, а живут вполне независимой жизнью, меняя свое отношение к нам в зависимости от наших поступков. Например, если мы подорвем местную церковь, жители поселка вряд ли захотят с нами пообщаться.

Встретим мы и старых знакомых, и новых врагов, знакомых по предыдущим частям сериала. Будет весело, в общем.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ИСПОЛНИТЕЛИ

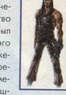


Ник "Опустошитель" Паркер, капитан, GDI; главная боевая единица проекта "Теневой Удар". Терпеть не может указаний, предпочитает работать в одиночку, использует любые средства для решения боевых задач; предпочитает те из них, которые требуют неординарного подхода. Предан делу GDI.

Адам Лок, генерал, командующий спецназа GDI; руководитель проекта "Теневой Удар" — ударных сил, нарушающих планы NOD в самых неожиданных для Братства местах и условиях.

Игнатио Мебиус, ученый широкого профиля (физик, химик, генетик); известный исследователь тибериума. Верит, что это странное растение способно навсегда изменить мир. В лучшую сторону...

Мендоза, гражданин Колумбии, убийца, разыскиваемый за совершение террористических актов; наемник Братства NOD. Убийство для него превратилось в искусство особого рода. Некогда был бойцом экстремистского крыла колумбийского движения сепаратистов. Присоединился к Братству, когда методы его борьбы стали слишком кровавыми даже для самого неукротимого экстремиста.



Гидеон Рейвшоу, глава отделения шпионажа и саботажа NOD ("Черная Рука"), ориентированного на похищения, убийства и теракты. Хладнокровный садист, не прощающий никому, ничего и никогда.

Сакура Обата, воин Якудзы, шпион, наемная убийца; была нанята GDI для помощи "Опустошителю", но группа солдат NOD устроила на нее засаду, и с тех пор никто ее не видел. Предполагается, что она погибла в перестрелке.



Мир, в котором мы живем

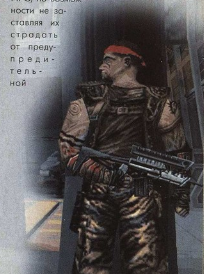
В C&C: Renegade применен вид от третьего лица. Игра создается на абсолютно новом и, судя по всему, очень некислом графическом движке. Хотя это первая попытка Westwood покорить трехмерное пространство, но, я думаю, она окажется удачной. На роликах с последних *E3* и *ECTS* можно лицезреть крутейшие динамические тени от всех предметов, в том числе и от зданий, красивейшее динамическое освещение, детально проработанные открытые пространства: холмы, гигантские равнины, деревья, горы...

Но не только визуальным рядом силен и мускулист движок. Что мне понравилось более всего — можно управлять различными транспортными и стреляющими средствами, начиная от обычных вышек и багги NOD'овцев и заканчивая средствами ПВО и танками. Кроме того, обещают скелетную анимацию. Прогресс в этой области, по заверениям ребят из Westwood, с появлением их движка сделал скачок в семь парсек. Отсюда мы имеем "реальные" движения персонажей, адекватные реакции на попадания в различные части тела и прочие приятные последствия. Хотя, скорее всего, оторванных конечностей и вынутых кишок, как в **Soldier Of Fortune**, нам не видать. Зато вот вам цитата с сайта **Russian C&C Universe**: *"Причем интересно, как именно происходит "погрузка" персонажа, например, в джип. Он подходит, открывает дверь со стороны водителя, забрасывает одну ногу, садится, затем вторую, закрывает дверь, заводит двигатель и — теперь можно ехать. Такого реализма не наблюдалось даже в* ***Hidden & Dangerous****"*. Думаю, SoF отдыхает...



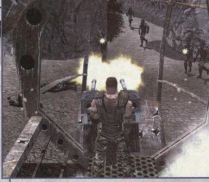
В геймплее и игровой логике сохранятся некоторые знакомые старому C&C-геймеру моменты. Например, если взорвать вражескую электростанцию, теслы стрелять не будут. А с уничтожением барака прекратятся поступления свежего пушечного мяса в ряды врага.

Иные моменты тонко подмечены разработчиками в других 3D-экшенах и умело перенесены в Renegade. Скажем, двери не открываются просто так; не открываются они и парой взрывчаток *C4*. Придется искать ключи и пароли, активно общаться со всеми NPC, по возможности не заставляя их страдать от предупредительной





Врываем ракетную установку NOD. Знакомый кадр, видел такое в C&C.



NOD'овцы со своими ручными пшикалками как один полягут под турелью, где засел Паркер.



Не вылез ли только что Паркер из этого танка? Такое в игре возможно. Представляете, вы за рулем, скажем, харвестера, и перед вами с воплями разбегается вражеская пехота. Кто-то не успевает...

пулеметной очереди в лоб/затылок. Или гранаты, или залпа из дробовика... Что я хочу сказать: оружие также входит в число тонко подмеченных моментов. Правда, не из 3D-экшенов вообще — плазмагана не будет — а из симуляторов боя типа Delta Force. Ну, естественно, с поправкой на фантастический антураж.

Несмотря на то, что игра ориентирована на сингл, в ней будет и неплохой мультиплеер. Кроме стандартного *DeathMatch*, заделают туда и классические командные бои, и три варианта забавы "захвати флаг" (причем в одной из разновидностей в роли флага будет выступать доктор Игнатио Мебиус), и даже режим *Assault*, наподобие "штурма" в Unreal Tournament.

◆ ◆ ◆

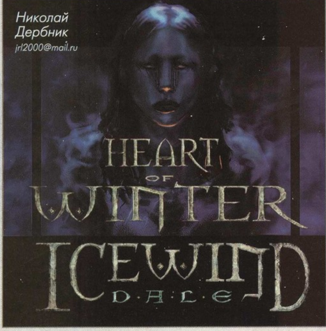
В любом случае, ждет ли "Ренегата" успех, науке, а также и нам, неизвестно. Но для этого есть все предпосылки. И не только потому, что мы опять погрузимся во вселенную Command & Conquer, и не потому, что в названии игры стоит приставка C&C, а Westwood ходит в разработчиках... А потому, что только здесь мы сможем босиком побегать по зеленым полянам тибериума, собирая букеты ромашек-мутантов и срывая арбузы с голубых елей. Почувствовать, как это — быть задавленным харвестером. Узнать, как впивается в тело электрический разряд с теслы.

Поглядеть своими глазами на этот мир, который мы никогда не видели изнутри. ■

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Первое жанровое ответвление в серии C&C.

ДОЖДАЛИСЬ?



Николай Дербник
jrl2000@mail.ru

***Heart of Winter* (HoW) – адд-он к *Icewind Dale* (IWD). То есть продукт, вторичный вдвойне. Посему статья будет оформлена просто как 12 причин, по которым он необходим всем фанатам.**

1. **Экспа на дороге не валяется.** Верхний предел вырос с 1800000 до 2900000, воины и маги могут дорасти до 17, а барды и все воровское семейство до 23 уровня.

2. **Еще одни сутки непрерывной игры.** Если учесть, что вся IWD проходилась часов за 40-50, то это совсем неплохо. Вся новая экспа обитает в пяти дополнительных локациях, включая город *Lonelywood*, лагерь варваров и болотистый остров-кладбище посреди *Maer Dualdon*. По площади это примерно треть IWD.

3. **Некий квест для настоящих героев не менее чем девятого уровня.** Заняться им можно либо после, либо в процессе, либо вместо приключений IWD.

4. **При ближайшем рассмотрении экспа оказывается новыми монстрами.** В меню — варвары всех мастей, белые медведи, полярные черви, утопленники, призрачные волки, великаны еще больше, чем в IWD, и, наконец, дракон такой величины, что едва влезает на экран даже в разрешении 800x600. Кстати, монстры не только подросли, но и поумнели: спокойно отстреливать одиноких варваров на границе видимости больше не удастся — товарищи обещали приходить им на помощь.

5. **Будет много девственниц.** Я имею в виду *стенающих девственниц*, которые получаются из тех, кого хоронили заживо вместе с погибшими варварскими героями, дабы ни покойнички, ни осквернители могил не скучали.



игре появятся новые предметы (главным образом магическое оружие +3). Плюс 80 интересных артефактов в новых локациях. Например, проклятые доспехи — отличная защита, дающая полную нечувствительность к боли, из-за чего вы перестаете видеть число хитов у надевшего их персонажа.

можно посмотреть, сколько и какого именно (колющего, режущего или, например, огненного) урона вы причинили врагам, а сколько поглотилось доспехами или было отведено заклинаниями?

11. Установив HoW, **мы получаем все упомянутые изменения и в основной части игры.**

12. **Сражения остались такими же** — брутальными и захватывающими.

Все это (а в особенности пункт 12) дает основания полагать, что те, кто уже полюбил Icewind Dale, полюбят и Heart of Winter, а те,



Женская часть коллектива дружно кастует спеллы, пока мужики вручную разбираются со "снеговиками".

Движок второго "Балдура" в Icewind Dale. Оцените!

ЖАНР	RPG
ИЗДАТЕЛЬ	VIRGIN/INTERPLAY, www.interplay.com
РАЗРАБОТЧИК	BLACK ISLE STUDIOS, www.blackisle.com
ПОХОЖЕСТЬ	ICEWIND DALE, ВСЯ СЕРИЯ BALDUR'S GATE
	P-II 350, 32Mb, ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ IWD
	P-III 500, 64Mb, 3D уск.
CD	НЕИЗВЕСТНО
ДАТА ВЫХОДА	[illegible]
МУЛЬТИПЛЕЕР	[illegible]

6. **Новые герои.** Честно говоря, я ожидал большего — если не специальных "северных" китов (представляете, вор-лыжник, эльф-биатлонист), так хоть какого-нибудь кенсаи, как в Baldur's Gate II. В HoW есть только основные классы. Зато немного подправленные. Например, у воров вместо *backstab* теперь появилась *sneak attack*, которая хоть и слабее, но удается чаще. Также значительно расширился бардовский репертуар умений.

Остальные изменения косметические — шесть новых вариантов голосов для главного персонажа плюс новый набор портретов. Пустячок. Но приятно.

7. **Хорошего оружия и доспехов много не бывает.** После установки адд-она в основной

Или панцирь со встроенным демоном, который обеспечивает 100% сопротивляемость к холоду, но не терпит трусов и убивает своего владельца, если тот пытается удрать с поля боя.

8. **Заклинаний — тоже.** Добавлено 52 штуки — пятого уровня и выше — для магов и клириков, плюс особый набор для друидов.

9. **Будут мешки для драгоценностей, футляры для свитков и — говорят — коробки для хранения бутылочек с зельями.**

10. **Все мы любим удобный интерфейс и красивую графику.** И то и другое выросло над собой за счет перехода на движок Baldur's Gate II. Разрешение стало 800x600 (неофициально — хоть до 2048x1536), причем для лучшего обзора с экрана можно убрать все лишние панели интерфейса.

Добавилась пара опций, значительно упрощающих игру. Как вам кнопка подсветки спрятанных дверей и сундуков? Или то, что во время боя



кто не полюбил, вряд ли изменят свое мнение. Впрочем, очень скоро мы сможем это проверить.

Кстати, знаете ли вы, что февраль называют *"сердцем зимы"*? ■

А ДЕЛО, НА СЕЙ РАЗ, БЫЛО ТАК...

На дне глубокого озера покоилась мертвая дракониха. В столь милом состоянии ее удерживал меч, воткнутый в ее драконихово сердце. Так продолжалось до тех пор, пока некий парень не решил произвести впечатление на свою подругу. Нырнув до самого дна, герой вытащил меч. Освобожденный дух драконихи тут же устремился на север, где вселился в тело только что умершего варварского вождя. Жаждущая мести дракониха принялась собирать войска варваров, дабы пойти войной на Десять Городов и стереть их с лица земли.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЯ: 85%

Тут все просто — перечитайте концовку статьи.

ДОЖДАЛИСЬ?

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY

Последние два года фирма L.K. Avalon работала над созданием футуристической мистоподобной игры Schizm.

Игрокам предлагается исследовать фантастический мир таинственной, внезапно покинутой людьми планеты Аргилус. Создавая Schizm, разработчики делали упор на те особенности, которые вознесли на вершину славы Myst, – мощную графику, странную сюрреалистическую атмосферу и множество разнообразнейших головоломок.

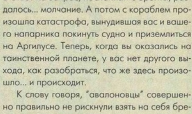
"Мария Селеста" космической эпохи

Эта загадочная история произошла более 120 лет назад, когда по морям еще плавали парусники. Однажды у Азорских островов был замечен бесцельно дрейфовавший корабль, называвшийся "Мария Селеста". Когда на борт поднялись подплывшие на ботах люди, оказалось, что на корабле нет ни одного живого или мертвого человека. Грузовой трюм, жилые помещения, камбуз — все было в идеальном порядке. Люки открыты, руль не закреплен. Последняя запись в вахтенном журнале относилась к 25 ноября 1872 года и не содержала ничего тревожного. Единственным намеком на то, что что-то произошло, был разбитый компас. Тайна загадочного исчезновения команды "Марии Селесты", остающаяся нераскрытой до сих пор, навеяла разработчикам польской фирмы L.K. Avalon мысль создать квест по аналогичному сюжету, но уже относящемуся к космической эре.

ЖАНР
КВЕСТ
PROJECT THREE INTERACTIVE
www.p3int.com
L.K. AVALON
www.lkavalon.com
MYST, RIVEN
P-II 300, 32Mв
P-II 300, 64Mb
CD
ДАТА ВЫХОДА
МУЛЬТИПЛЕЕР

Прошло двести лет. Теперь, как когда-то парусники бороздили моря, космические корабли бороздят пространство. И вот в 2083 году люди впервые высаживаются на планету Аргилус (Argilus). И находят покинутый мир. Этакая "Мария Селеста" в масштабах всей планеты. Дома, города, заводы в полном порядке. Двери открыты, заходите. Машины работают. Припасов достаточно. И снова, как когда-то на "Марии Селесте", на планете нет ни одной живой души...

Для исследования загадочной планеты на Аргилус отправлена научная экспедиция. Создана научная база. Прошло десять месяцев... и люди стали непонятным образом исчезать. Неужели эта новая загадка так и останется нераскрытой?



Вы летите на корабле сопровождения, отправленного с проверкой на научную базу. В ответ на запрос, посланный с орбиты, раздалось... молчание. А потом с кораблем произошла катастрофа, вынудившая вас и вашего напарника покинуть судно и приземлиться на Аргилусе. Теперь, когда вы оказались на таинственной планете, у вас нет другого выхода, как разобраться, что же здесь произошло... и происходит.

К слову говоря, "авалоновцы" совершенно правильно не рискнули взять на себя бремя проработки сюжета и пригласили для этого австралийского sci-fi писателя **Терри Доулинга** (Terry Dowling).

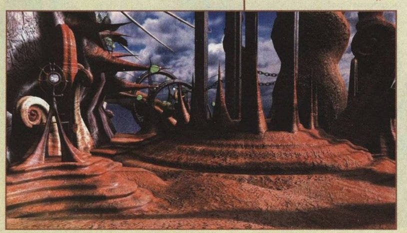
Дизайн как вид искусства

Планета Аргилус поражает воображение. Дизайнеры постарались создать совершенно уникальный и необычный мир, где инопланетные технологии спаяли в единое целое живую материю и механизмы. Здесь огромные органические корабли парят над океаном. Здесь вы встретитесь с летающими по темно-голубому или красному небу городами и странными подземными поселениями, будете любоваться радужными переливами на крыльях возносящейся ввысь загадочной конструкции. И этот мир, при всей своей сюрреалистичности, выглядит настоящим. Качеством пререндеренной графики Avalon вправе гордиться.

Игра идет от первого лица, а 360-градусный панорамный обзор позволит видеть мир как будто изнутри. Также в Schizm будет присутствовать множество оживляющих игру высококачественных анимационных роликов с живыми актерами. Управлять передвижением персонажа предстоит при помощи мыши, по знакомой до дрожи в коленках системе point'n'click.

Естественно, чтобы навигация и взаимодействие с окружающим миром были для игрока комфортными, нужен соответствующий движок. Такой движок, разработанный фирмой Pegasus Imaging Corporation, —

Хоть что-то знакомое. Выглядит, как Асуанская плотина. Только что это на самом деле?



PICVideo, использующий сжатие JPEG и позволяющий выводить полноэкранное (640x480) real-time видео, и был выбран для игры. Ранее этот движок уже использовался в авалоновской же игре **REAH: Face the Unknown**. Вообще, на сервере создателей движку посвящено едва ли не больше места, чем описанию геймплея — видно, что им гордятся!

И последняя, весьма существенная техническая подробность. Игра огромна. Она занимает... 10 гигабайт. Именно поэтому выпускаться она будет в формате DVD. Впрочем, урезанная версия будет также доступна на обычных CD. Каких-то жалких **восемь** компактов...



То ли рыба, то ли птица, то ли кактус редкий какой... Впечатляет.

Шизофрения, как и было сказано

Игрока ждет абсолютно нелинейный геймплей, когда он произвольно будет выбирать порядок решения головоломок. А их будет множество, причем самых разнообразных: механических, логических, звуковых и основанных на комбинировании предметов из инвентори. Обещается невиданное разнообразие кнопок, рычагов, колес, вентилей, многие из которых будут снабжены надписями на чужих языках. Да и сама история, в которой нас приглашают поучаствовать, представляет собой интригующую запутанную головоломку, ждущую решения.



Создатель этого шедевра — явно большой поклонник творчества Иеронимуса Босха.

Дабы усилить нелинейность, игроку предложат одновременно контролировать сразу двух главных персонажей, исследующих мир Schizm абсолютно независимо друг от друга. Игрок может по желанию переключаться с одного персонажа на другого. Хотя в игре встречаются и ситуации, когда сотрудничество героев будет совершенно необходимым. Что там такое было в Библии насчет правой руки, которая не знает, что делает левая? Так вот, пусть узнает. Встречаясь, ваши герои будут обмениваться между собой информацией. В общем, шизофрения (в переводе это слово означает "расщепление личности"), как и было сказано. Ох, не зря игра так называется...

Впрочем, тихой беседой, которую игрок будет вести сам с собой, дело не ограничится. Обещано, что нам придется общаться со множеством живых анимированных персонажей. Сделано это для того, чтобы мы (заметили, что теперь я пишу об игроке во множественном числе?) не чувствовали себя одинокими и заброшенными на пустынной планете.

Вообще же, идея управления несколькими героями одновременно не нова. Так, в старом квесте **Maniac Mansion II** от **LucasArts** игрок рулил даже не двумя, а тремя персонажами. Ничего, всем понравилось.

Сюр в массы

Конечно, пока невозможно предсказать, сможет ли Schizm повторить успех **realMYST 3D**. Это будет зависеть от того, смогут ли разработчики создать ту особенную и неповторимую атмосферу, которая превращает заурядный квест в завораживающий шедевр. Смогут ли L.K. Avalon соединить в Schizm сюрреалистическое очарование созданного мира с эффектом полного присутствия? Хотя уже сейчас видно, что стартовые данные Schizm позволяют надеются на успех. Графика впечатляет — достаточно посмотреть на скрины; движок хорош. Участие в создании игры sci-fi профи позволяет надеяться на оригинальный и увлекательный сценарий.

Представитель разработчиков **Роберт Эрсевик**, говоря о Schism, заявляет: *"Эта игра — комбинация невероятной графики с увлекательными головоломными паззлами, которые как нельзя лучше ложатся на мистический загадочный сюжет. Наша фирма верит, что это — лучшая игра такого рода, которая существует на данный момент"*. ■

Фирма **L.K. Avalon**, основанная в 1989 году, является ведущим польским разработчиком и паблишером игр. Эта компания выпустила и/или опубликовала более 100 игр для PC, Amiga, Commodore 64 и Atari. В настоящее время компания сосредоточила усилия на выпуске приключенческих игр высшего качества. Такой игрой обещает стать **Schizm**. Более полная информация — *www.lkavalon.com*.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ — 65%

Надеемся, что игра оправдает наши ожидания.

ДОЖДАЛИСЬ?

Денис Круглов
111soft@mail.com

X-COM: ENFORCER

Нет и не будет умиротворения в беспокойных рядах поклонников X-Com. Начитавшись уфологической литературы и подстригшись под Фокса Малдера, они ежедневно продолжают вершить судьбы мира, в какой уже раз спасая Землю от нападения инопланетных захватчиков. И, похоже, разработчики из Hasbro Interactive не хотят сбивать пыл у буйнопомешанных x-com'овцев. Даже наоборот — заканчивают работу над новым проектом X-Com: Enforcer.

Жанр: 3D Action
Издатель: Hasbro Interactive, www.hasbrointeractive.com
Разработчик: Microprose, www.microprose.com
Похожесть: Tomb Raider, Shadowman
Необходимо: P-II 266, 64Mb, 3D уск.
Желательно: P-III 500, 128Mb
CD
Дата выхода
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Робокоп от Фридмена

По сложившейся традиции, на Землю напали знакомые своими предыдущими хулиганскими выходками пришельцы из космоса. В недрах организации по борьбе с инопланетными хулиганами, известной под названием X-Com, родилась непревзойденная по своей гениальности идея: не гонять и без того натерпевшиеся группы быстрого реагирования, а поручить одному небезызвестному ученому (нет, не Фридмену) создать мощную чуду-юду и послать ее на бой с настырными захватчиками. Сказано — сделано. В кратчайшие сроки совершенная машина уничтожения была создана. И назвали ее Энфорсер.

Явно находясь под впечатлением от фильма "Робокоп", ученый решил подшутить над роботом и заложил в него "первую директиву", гласящую, что он должен отключиться сразу после выполнения своей миссии. Вслед за этим, миновав финальную шлифовку и покраску корпуса, Энфорсер был телепортирован в самую гущу событий. С этого момента он поступает в распоряжение игрока.

Энфорсер — чемпион!

X-Com: Enforcer — 3D-экшен от третьего лица с явным преобладанием аркадности в геймплее. Управляя пижонского вида роботом, вы будете шнырять по запутанным уровням, которые зачастую больше походят на лабиринты, нежели на поверхность нашей родной планеты, и уничтожать пришельцев и их телепортеры. Также, выполняя волю своих гуманных создателей, Энфорсер должен спасать людей, захваченных злокозненными инопланетянами.

В соответствии с лучшими традициями аркадных игр, в X-Com: Enforcer присутствуют различные бонусы, позволяющие выше прыгать, быстрее бегать, чаще материться и т.д. В промежутках между массовыми убийствами и неописуемыми разрушениями Энфорсеру придется заниматься и вполне мирным делом: собиранием разбросанных тут и там "информационных очков" (data points). По завершении каждого уровня собранные очки можно потратить на различные апгрейды. Типично аркадный элемент.

Оружия, судя по обещаниям и скриншотам, в игре окажется предостаточно. Но каких-то экзотических пушек нам не подсунут. Как обычно — плазмаган, ракетница, огнемет и все в таком духе. Зато достоверно известно, что Энфорсер не может носить с собой более одного вида оружия — то ли хилый такой, то ли карманы маленькие. Чтобы перевооружиться, надо пробежать по пушке, лежащей на полу; Энфорсер автоматически возьмет ее в руки, выкинув предыдущую. Камешек в огород игрового баланса или дополнительный его стабилизатор? Пока непонятно.

Топор от головной боли

Если бы Нострадамусу предложили предсказать будущее X-Com: Enforcer, то он, наверное, написал бы оптимистические строфы. Вооруженная до зубов и напичканная различными графическими прибамбасами (собственно, движок — Unreal Tournament), эта игра действительно имеет шанс стать популярной... хотя культовостью от проекта и не пахнет.

"Энфорсер" вполне сгодится, чтобы облегчить страдания по в очередной раз отложенному X-Com: Alliance, и поможет убить кучу времени и инопланетян. Главное — помните! Помните, что какими бы крутыми ни казались пришельцы, у вас под рукой всегда есть мощнейшее оружие. Оружие, перед которым не устоял еще ни один монстр.

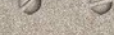
Кнопочка Reset. ■





С таким дулом на плече не грех и людишек спасти. А спасать нас уже в десятке экшенов учили...

Если окажется аркадным экшеном с реликтами X-Com, то... оно нам надо?
ДОЖДАЛИСЬ?







Gorkamorka

Жанр: Автоаркада/Action • **Издатель/Разработчик:** Ripcord Games (лицензия: Games Workshop)
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 68,4Mb
Срок выхода: 16 апреля • **Координаты:** *ftp://212.242.140.124/games/gm.exe.*

В демо > Орки из вселенной Warhammer 40000 ничем не глупее русских, которые любят быструю езду. Эти зеленые клыкастые недолюди, одержимые *wartido* (влечение к войне), пересели на багги, вооружились ракетами и пулеметами и начали соревноваться за... зубы врагов, служащие в социуме орков деньгами. Жанр игры описывается создателями как combat racing RPG, но я бы сказал, что это очередная инкарнация Death Track, где для победы нужно не только сделать три круга по кольцу, но и подставить под свои стволы побольше соперников. В багги сидят два орка: один управляет, другой стреляет, причем вы можете в процессе игры переключаться с одного на другого. В демке можно выбрать всего лишь одну тачку, одну пару орков и прокатиться по одному треку. Графика и звук подвели — смотреть на кучку пикселей просто скучно.

В полной версии > Но в полной версии нас ждет НАМНОГО больше того, чем предлагает 70-метровая демка. Багги можно апгрейдить и покупать новые. Орки, если их не менять, будут в процессе игры развиваться и улучшать характеристики. Вы столкнетесь с различными ловушками на трассах, которые надо будет научиться избегать. И, что самое прикольное, вы можете воздействовать на своих фанатов победами и поражениями. Они даже будут вам помогать — например, повреждая машины оппонентов. Будет и мультиплеер.

В итоге > В демке подвела только графика, но это можно считать единственным недостатком.

ОТ ИГРЫ % 10% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Орки-автомобилисты из Warhammer как очередной виток эволюции Death Track.**

Journey's End



Жанр: RPG • **Издатель:** Неизвестен • **Разработчик:** Bright Light
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 44Mb
Срок выхода: Неизвестен • **Координаты:** *ftp://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/jedemo2.exe*

В демо > Очень странная игрушка. Главный герой (вид от первого лица) — смелый рыцарь, которому пришло письмо с просьбой помочь. Помощь заключается в убийстве беглого каторжника, который, как выяснится позже, знает кое-что о нападениях соседнего королевства на ваше родное. Потом заказчик оказывается огромным демоном, затем вы оказываетесь на пиратском острове, после этого пробираетесь в храм местных аборигенов... Приключений много. НО! Пока что — крайне недоработанный движок. Анимации персонажей по минимуму, графика — никакая, вплоть до того, что на некоторых объектах текстуры отсутствуют как класс. Музыка веселенькая, но звуки — паршивее некуда. Интерфейс ужасен, к нему надо привыкать. А вот геймплей — великолепен. Так же великолепен, как и попытка выспаться в кресле — вроде и неудобно, а при желании заснуть можно. В общем, перефразируя известное выражение, плохая мина при хорошей игре. В демке отсутствует мультиплеер, возможность создать персонажа и некоторые важные функции.

В полной версии > Что ждет нас в полной версии Journey's End — неизвестно. Ибо сайт разработчика отнекивается ошибками 404 (невозможно открыть страницу), а скудные превью первой демки особенно много не говорят. Сказать честно, я не думаю, что игра когда-нибудь будет закончена. А если и будет — ее выпустят в свободное плавание по Интернету.

В итоге > Любительская поделка. Видимо, авторы игры очень хотели переплюнуть Daggerfall, но кроме движка, недалеко, впрочем, от Даггерфолла ушедшего, ничего интересного замечено не было.

ОТ ИГРЫ % 20% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Очень символичное название: "Конец путешествия".**

Resurrection



Жанр: Fighting RPG • **Издатель:** Dinamic Multimedia/"Руссобит-М" • **Разработчик:** Nebula
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 64Mb
Срок выхода: Весна 2001 • **Координаты:** *ftp://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/resurrection_e.exe*



В демо > Гау является лучшим рыцарем королевства Аирос. Поэтому король поручил ему отправиться в королевство Саграс, выяснить причину болезни Принца Бертрана и наказать виновного. Мощь и оружие позволяют ему не распыляться на мелочи. Он всегда выбирает тропу войны и вступает в сражение, если что-либо встает на его пути. Магическое вооружение Гау дает ему возможность разбираться с противниками различными способами. В миссии, представленной в демке, вы управляете именно им. Игра чем-то похожа на Rune — камера из-за ушей, красивые удары мечом, блещущие зачатками интеллекта враги. Движок написан с нуля, дизайн, в принципе, радует глаз, но по одному уровню сложно определить весь лейтмотив Ressurection.

В полной версии > Три героя с архетипами рыцаря, охотницы и вора. Несколько эпизодов, в которых вы управляете одним из этих героев. Также наличествует магия, причем заклинания будут варьироваться в зависимости от управляемого вами персонажа. Например, рыцарь использует атакующие скиллы, которые в большинстве своем наносят врагам немаленький урон. Сюжет, как утверждают, заставит вас трепетать и радоваться за сценаристов Dinamic Multimedia.

В итоге > Средненькая на фоне вышедшей "Руны" и грядущего Blade of Darkness РПГшка с видом от третьего лица. Не до конца отработанный движок (герой может застрять, наткнувшись на угол), слабенький дизайн. Заценить игру с демки нельзя — только недоделанный движок.

ОТ ИГРЫ % 10% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Средненькая демка средненькой игры.**

Sheep

ЛУЧШАЯ ДЕМКА РАЗДЕЛА

Жанр: Логика • **Издатель:** Empire/"1С" • **Разработчик:** Mind's Eye Productions/Nival
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 53Mb
Срок выхода: Весна 2001 • **Координаты:** *www.empireinteractive.com/uk/tech_support/demos/sheep_demo.zip*

В демо > Увлекательнейшая логическая аркада. Увы, почти не знаю, кто такие Mind's Eye Productions, но то, что они выпустят хит, — в этом сомнений нет. В демке Sheep вы управляете неким персонажем женского пола, который(ая) должен(на) выполнить простую миссию: ***спасти овец***. Как это выглядит? Представьте себе некую ферму, по которой разгуливают овцы. Некоторые заперты в эдакие крепости, некоторые пасутся сами по себе. Но проблема в том, что на уровне также наличествуют различные препятствия: мистер Бык, столкнувшись с которым, отлетают как героиня, так и овцы; тракторы, с пугающим спокойствием давящие драгоценных овечек; некие рулоны непонятного материала, выполняющие идентичную тракторам функцию; механизм по переработке овец — и другие артефакты овцегеноцида. Овец надо взять и перенести в грузовик. Как минимум десять штук — за определенное время. В демке всего один уровень сложности, один персонаж, один вид овец и один эпизод, в котором есть один уровень. В 53 мегабайта больше вложить не смогли. Но для ознакомления с игрой хватает.

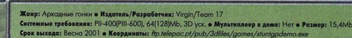
В полной версии > Три уровня сложности, пять героев с разными характеристиками, четыре типа овец (одни любят песенки послушать, другие бегают медленнее и т.д.), десять эпизодов по пять уровней в каждом. Пошевелим извилинами?

В итоге > Великолепная логическая игрушка.

% ОТ ИГРЫ 10% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Овцы – это не только ценная шерсть, но 53Mb бесплатного геморроя. Sheep Happens.**

Stunt GP



Жанр: Аркадные гонки • **Издатель/Разработчик:** Virgin/Team 17
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 15,4Mb
Срок выхода: Весна 2001 • **Координаты:** *ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/stuntgpdemo.exe*

В демо > Гонки неких аппаратов, смутно напоминающих то ли бигфуты, то ли джипы (на самом деле — радиоуправляемые машинки). Задача — не просто занять первое место, но и набрать очки. Очки набираются посредством выполнения трюков в процессе гонок. Например, сделал кульбит с помощью трамплина или вылетел за трассу с двойным переворотом в воздухе — получай плюшку. Правда, если трюк повторить, то получаешь в два раза меньше очков, чем в предыдущий раз. А если его еще раз повторить — получаешь столько же, сколько за первый трюк. Прилагается два трека и три болида. Также есть Stunt Mode, в котором надо выполнять трюки на время с помощью присутствующих на арене трамплинов, холмов, поворотов и так далее. Здесь дают только одну арену и одну машинку. И графика — выше всяких похвал.

В полной версии > Stunt GP преподнесет нам 24 трека, 16 машинок и шесть режимов плюс возможность апгрейда тачек. Ожидается мультиплеер на 2-4 человек, причем играть можно будет в Интернете и, более того, с владельцами Dreamcast, у которых есть Stunt GP и связь с Сетью.

В итоге > Оригинальная игра, чем-то неуловимо напоминающая Motocross Madness 2. Охота за трюками дает высокую играбельность, вследствие которой возникает потребность переиграть еще и еще. Демку я мучил часа три, наверное, при условии, что проходится она минут за пятнадцать. И такой момент: демо вы можете найти на CD прошлого номера.

% ОТ ИГРЫ 15% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Бег с препятствиями о четырех колесах, обогащенный набором призовых очков.**

The Real Car Simulator R

Жанр: Автосимулятор • **Издатель/Разработчик:** VR-1 Japan
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 6,4Mb
Срок выхода: Неизвестен • **Координаты:** *ftp://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/realcarsimdemo.zip*

В демо > Симулятор вроде как реальных автомобилей фирмы Nissan. Дают полюбоваться на один режим, в котором есть один-единственный трек, по которому можно проехать только на Silvia Spec R 1999 года производства и всего три круга. Машину можно перекрашивать и менять некоторые характеристики. Движок игры странный: в самом деле, что это за реальность такая, в которой спидометр показывает 100 км/ч, а машина плетется со скоростью голодного верблюда? Да еще непонятные заносы (как с ручником, так и без него) на ровном месте. И машина, врезаясь в бордюр, ни капельки не страдает (не говоря уж про бордюр, на котором не остается и следов столкновения). Интерфейс — лебединая песня. На "стрелке вверх" висит функция переключение передач "назад" (т.е. от шестой скорости до reverse), а на "стрелке вниз" — наоборот. Въехать в управление удалось только со второго раза, запустив конфигурацию демки. Графика тоже не блещет — песок из-под колес не вылетает, резина при резких поворотах следов не оставляет.

В полной версии > Увы, неизвестно, что будет в полной версии. Игра на японском языке, сайт тоже. Но, судя по скриншотам, соревноваться можно будем не в одиночестве, типов гонок будет несколько штук, а машин — порядка пятнадцати.

В итоге > Тупой автосимулятор с чересчур достоверным физическим движком и кучей недостатков. Странно, что машины выглядят реально, а не в анимешном стиле. От японцев можно было ожидать...

% ОТ ИГРЫ 10% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **При мне название игры не произносить. Убью.**

Алан Берновский
alan@online.ru

Doctor
rod@igromania.ru

"Бука" опять взялась за свое! Берет, понимаешь, хорошую игру (в данном случае – Oni), долго над ней страдает, обеспечивая адаптацию под отечественного геймера. Потом выпускает на наш рынок продукт, готовый к употреблению товарищами, которые "языками не владеют". Товарищи, как правило, рады – наконец-то они начинают въезжать в сюжетные перипетии!

На этот раз обрусению подверглась зверски ожидаемая игра от Bungie. Oni – все слышали это название? Ну, вспоминайте. Большие глаза, волосы седьмого цвета радуги, сто лошадиных сил в ударе... Это девушка *Коноко*. *"Демон"* – вроде как означает Oni в переводе с японского. Вот она этот самый демон и есть. Бегает по уровням, молотит всех по головам, иногда расстреливает из пушек. Позади Москва, некуда бежать, только вперед, за Родину, за...

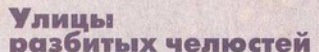
Ну чем не демон?

Жанр: ACTION/FIGHTING
Издатель: TAKE 2 INTERACTIVE — www.take2games.com
Разработчик: BUNGIE SOFTWARE — www.bungie.com
Локализация: "БУКА" — www.buka.ru
Похожесть: FIGHTING FORCE
Необходимо: P-II 300, 64Mb
Желательно: P-III 600, 128Mb
1 CD
Мультиплеер: нет

ONI

Крепкий орешек

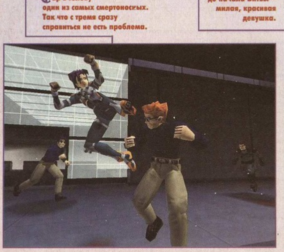
В 2032 году миром правят две большие группировки: хорошая и плохая. К первым по традиции относят полицию, а ко вторым – преступный синдикат. Особых претензий они к друг другу не предъявляли, поэтому жили спокойно и счастливо. Молот стучал по наковальне, только тихий звон и доносился до обывательского слуха. Пока между ними не попал маленький гвоздик. Не знаю, из чего же он был сделан, что сломался молот и лопнула наковальня, но звали гвоздик — Коноко. Маленькая девушка из отряда спецназначения сумела разрушить устоявшиеся традиции "худого мира", который в данном случае был не лучше доброй ссоры, и объявила войну всем негодяям. По ходу дела ошибаться в людях она будет довольно часто, так что можно рассчитывать на немножко нелинейный сюжет. Уверен, это останется почти никем не замеченным в бесконечном молотилове, когда руки и ноги отрываются ежесекундно, а хруст позвоночника уже звучит как музыка. Скорость и реакция — все, что нужно для следования инструкциям и брифингу. Вами руководят — вы сражаетесь.



Улицы разбитых челюстей

Oni — это уникальный экшен давно уже не встречавшейся на PC породы, и это является его ключевым и практически единственным реальным достоинством. Оригинальность с хорошей долей играбельности — причина, благодаря которой Oni все же следует причислить к сонму "хороших игр". Но недостатков хватает.

Это гибрид Shogo и Fighting Force, но — так получается весьма грубое определение. Вид от третьего лица, цель — мочить врага всеми доступными средствами aka ударами и пулями, управление — отличное. Первое впечатление от игры двоякое. С одной стороны, радует проработка модели Коноко, которая вся из себя анимешная и в анимешной манере симпатичная (но вспоминаем F.A.K.K., и восторги как ветром сдувает). С другой стороны, она — единственное, что есть на экране хоть сколько-нибудь выдающееся в графическом плане. Движок устарел минимум на год и сильно напоминает Requiem. Аскетичность окружения поначалу вызывает недоумение: серые невзрачные текстуры, полнейший кубизм в дизайне... думается, что это только вначале... да нет. Разработчики утверждают,



Удар в голову – один из самых смертоносных. Так что с тремя сразу справиться не есть проблема.



Главная героиня до начала Битвы – милая, красивая девушка.

что дизайном занимались профессиональные архитекторы и каждая деталька уровня предельно функциональна. Лично я не верю, что максимальное количество однобоких красных коробок украсит пейзаж. Не верю, что уровни, по архитектуре местами находящиеся на доисторическом уровне пусть и культового DOOM, являются чем-то положительным в условиях сегодняшнего дня. Кстати, общий "дизайн" игры заодно и сильно рушит атмосферность, которая уже не вытягивается ни сюжетом, ни анимешным образом Коноко. Да, еще момент — анимешности здесь не столь много. Кто ждал — не ждите, кто не любит — может не напрягаться.





Элитное подразделение вражеских войск. Солдат смертельно опасен, особенно в группах и в коридорах.

Примерно так выглядит атака большого робота. Выживших после нее мало, так что есть только рисунок.

Противники отличаются недурственной пластикой, их модели прилично проработаны, но особой симпатичностью они тоже не страдают. Этакие худые человекожерди на фоне всеобщей серости (впрочем, тут не только люди). Зато уровням хоть не откажешь в логичности. Мы имеем дело не с экзотическими городами необозримого далекого будущего, а с привычными мегаполисами. Аэропорты, магазины и забегаловки. Выглядят почти как в реальной жизни и устроены так же. Если вы хоть раз покидали пределы своей квартиры, то не заблудитесь в мире Oni.

Основные усилия, судя по всему, Bungie приложила к анимации персонажей в отношении ударов. Вот что-что, а это получилось действительно знатно. Люди, имеющие отношение к боевым искусствам, в один голос заявили, что все сделано крайне похоже и натурально. От пощечины до пинка в спину с удушением. Также это относится ко всем персонажам (роботам, охранникам, просто людям), *"которые составлены из 1200 полигонов"* (возможно, но явно не все).

Чтобы выполнить за считанные доли секунды пару-тройку комбо, не придется напрягаться. Проблема с клавиатурой решена просто — к клавишам движения добавили четыре кнопки ударов. Комбинации всех клавиш позволили "научить" Коноко исполнять как минимум тридцать приемов, комбо и разного рода выкрутасов типа сальто и кувырков. Девушка закончила акробатическое училище, не иначе.

Присутствует интересный момент — по мере прохождения уровней и роста концентрации трупов на уровнях мускулатура девушки растет и укрепляется. Поэтому удар, который в начале игры годился лишь на то, чтобы раздразнить противника, в конце убивал больших тварей. Чувствуете новаторский подход?

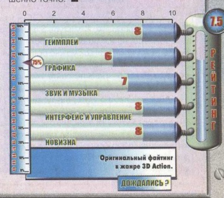
Разнообразия ради агенту Коноко была выдана на руки куча высокотехнологического военного металлолома. Впрочем, "выдана на руки" — это скорее фигура речи, ибо металлолом следует отбирать у врагов. Переключаться из бойцовского режима в огневой вы можете в любой момент одной клавишей, но патронов, как правило, хватает ненадолго, ибо прежние обладатели пушек тоже не дураки были пострелять. Но стволы — лишь удачное дополнение к огромному арсеналу ударов. Гурманы, оценившие Oni, не будут стрелять слишком часто. Драться куда приятнее.

Ибо враги, прямо скажем, неглупы. Не нарываются сами на очередь из автомата и добровольно о кулак не ударяются. Они бегают группами, зовут напарников на помощь, если вдруг чего плохое с ними приключится. Не чураются и отступления, если дело пахнет керосином. А порой и вовсе не обращают на вас внимания (до поры до времени). Живут себе, работают на комбинатах, стерегут частную собственность, просто ходят по улице...

Сохраняться где попало нельзя — только на чек-пойнтах и между уровнями. Элемент, характерный для приставочных игр (особенно если вспомнить файтинговый уклон и анимешность). А может, это и правильно — представьте, что бы стало с Mortal Kombat, если бы там можно было сейвиться после каждого поверженного противника?

Последнее слово

Господа любители бить всех и вся, не лишайте себя удовольствия. Такого вы еще не испытывали, и поэтому игра вам понравится, несмотря на скудность графической реализации. Как показывают многочисленные отзывы, Oni — отнюдь не проходная вещь и действительно способна надолго захватить. Культом не станет, но в памяти останется. Это совершенно точно. ■



Екатерина Кармова
kukolka@pochtamt.ru

ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Почему бы не сделать так, чтобы популярные песни могли слушать лишь те, среди кого они популярны?
Автор неизвестен.

Жанр: 3D action
Издатель: Simon&Schuster www.simonsays.com
Разработчик: The Collective Studios www.collectivestudios.com
Локализация: 1С/Snowball www.1c.ru, www.snowball.ru
Похожесть: Tomb Raider, Heavy Metal F.A.K.K.2
Необходимо: P-II 300, 64Mb, 3D уск.
Желательно: P-III 500, 128Mb, GeForce/Voodoo3
2 CD
Мультиплеер: нет

Популярность сериалов — штука странная. Сегодня она есть, а завтра нет. Позавчера "Просто Мария" была популярна в Мексике, вчера была интересна 50 миллионам россиян, а завтра на нее не клюнет и чукча. Популярностью можно управлять: искусственно повышать ее или понижать. Первое, как известно, выгоднее...

Популярность сериала "Звездный Путь" (aka Star Trek) неуклонно растет аж с 1966, когда Джин Родденберри начал показывать это телешоу по одному из наиболее известных каналов США. С начала 90-х популярность четырех основных эпизодов ползет в гору за счет компьютерных игр. Но это все там, за бугром. У нас ни сериал, ни игрушки должной популярности не обрели. А все потому, что их под нас никто и не популяризировал. Вплоть до недавних дней.

До января 2001 года.

Ой, кто здесь?..

Что такого могло случиться в самом начале нового тысячелетия? Как минимум две вещи: во-первых, на канале СТС начали показ второго эпизода "Звездного Пути" — The Next Generation, а во-вторых, за рубежом выпустили компьютерную игру Star Trek: Deep Space 9 — The Fallen, которую отлокализовали (я бы даже сказала, популяризировали) по полной программе на Snowball, так что в итоге она теперь называется "Отверженные: Тайна Темной Расы". Сериал я затрагивать не собиралась (станет интересно — сами посмотрите), а вот про игру рассказать стоит.

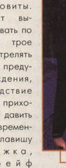
Сюжет — как в доброй половине всех стартрековских произведений: цивилизация кардассианцев, с которыми у землян натянутые отношения, взяла да и украла некую Сферу. Прямо с космической станции "Deep Space 9". Террористам не повезло — на борту работал *Бен Циско* и его команда, которые и взялись расследовать преступление. Выясняется, что Сфер на самом деле три штуки и что, собранные вместе, они могут привести к катастрофическим последствиям.

В зависимости от выбранного персонажа (капитан Бен Циско, майор Кира либо командор Ворф), вы начинаете не терпящем бедствие корабле или в атакованном террористами храме. А уже потом и кардассианцы объявляются, и тайна призраков всплывает...

Сюжетное деревце разделено на три ветки: как Ворф помогает Бену, как Бен выполняет сложные миссии и как Кира выполняет миссии полегче, но в другой области.

Кардассианский вопрос

Нам противостоят добрые снаружи, но очень злые внутри кардассианцы, считающие Федерацию источником всех бед. Они в массе своей абсолютно одинаковы: в серых униформах, экипированы энергетическими ружьями и относительно мозговиты. Любят выскакивать по двое-трое и стрелять без предупреждения, вследствие чего приходится давить одновременно клавишу прыжка, стрейф вправо/влево, а заодно и мышкой разворачиваться в сторону предполагаемого противника. С учетом того, что в игре применен вид от третьего лица, это бывает непросто. Враги, помимо прочего, умеют и от выстрелов уходить, и за вами следовать, и вообще своим поведением всячески отражают способности программистов из The Collective Studios писать умные скрипты и умело баловаться с блоками AI.



Ролики — единственная возможность увидеть своего подопечного в лицо.

Что касается средств сопротивления кардассианским агрессорам, то здесь все, скажем так, примитивно. Есть самоподзаряжающийся фазер, есть некая винтовка, с двух выстрелов убивающая среднего кардассианца, есть гранатомет, обращаться с которым в "Отверженных" сложновато. У Ворфа нету фазера, зато есть немаленьких размеров штуковина, напоминающая бумеранг. Увы, запустить ею во врага мне не удалось, пришлось бить в ближнем бою. Вооружение Циско и Киры ничем не различается.

ОБЪЯВЛЯЕТСЯ КОНКУРС ПО STAR TREK!

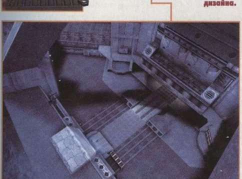
Как вы уже знаете, телеканал СТС начал показ телесериала "Star Trek — Звездный Путь". Таким образом, к культуре Star Trek теперь смогут приобщиться не только российские геймеры, но и куда более широкие массы российских телезрителей. Чтобы процесс приобщения протекал как можно более приятно, СТС при поддержке "Игромании" и компаний "Snowball" и "1С" объявляет тематический конкурс по вселенной Star Trek. Конкурс стартует 27-го февраля на сайте *www.ctc-tv.ru*. Участников подстерегают несколько вопросов, ответы на которые можно будет найти либо в сериале, либо на сайте "Игромании", либо в Интернет-источниках, посвященных Star Trek во всех его проявлениях. Энциклопедические знания не требуются — лишь терпение, мозги и некоторая интуиция. Участникам, перешедшим в разряд победителей, полагаются призы в виде журналов, сувениров от СТС, а самое главное — игра "Отверженные: Тайна Темной Расы" от альянса "Snowball/1С". В течение трех недель игра будет раздаваться в *"джевелах"* ("облегченная" комплектация без коробки), а затем три финалиста вступят в борьбу за *коробочную версию*.

СТС



Действительно, ведь приятнее читать "Лаборатория биофизики" вместо какой-нибудь англоязычной абракадабры!





Бенджамин Циско, капитан станции "Дальний Космос 9", попал в примитивную ловушку злобных кардассианцев. Или же хуже.

Мрачное однообразие цветов скрашивается сложностью архитектуры и концепцией оригинального дизайна.

Лара или Кира?

Уже посмотрели графу "похожесть"? Нашли там Tomb Raider? Удивились? Объясняю. В обеих играх есть женский персонаж (Лара и Кира). В обеих есть стреляющая бесконечная "единичка" (пистолеты и фазер). И там и там вам приходится: искать ключи (шестеренки, чипы, карточки), совершать акробатические трюки (прыгать через ямы с ухватом руками за противоположную плоскость, на руках перебираться над пропастями), стрелять во все, что движется, а всего, что убить нельзя — избегать (огромные динозавры и роботы из первого уровня за Циско). Вообще, игры во многом похожи. Даже в плане подхода к дизайну уровней наблюдаются схожести.

О дизайне. Представьте себе огромный полузатопленный в лаве храм. Даже Кира, добравшись до оного, искренне восхищается его величественностью. Представьте себе технические помещения огромной космической станции. Здесь достать ключ, тут открыть вентиляцию. Из простоты уровней (ну, штук восемь больших комнат на уровень, а проходить их — час как минимум) сделали конфетку, пусть не самую играбельную, но вполне доступную к прохождению (особенно фанатам вышеупомянутой Лары). Всего миссий — тридцать три.

С графикой все понятно — движок Unreal Tournament. Единственная вещь, которую хотелось бы отметить — ролики созданы исключительно на движке.

А теперь посмотрите на рейтинги. Видите, "Звук и музыка" — десятка? Это не просто так и не за красивые глазки. Музыка здесь относится к столь редкому в играх жанру *"эмбиент"*. И это эмбиент на все сто процентов. Все mp3, найденные в папке с игрой, были мною тщательно скопированы в отдельную папочку для частного прослушивания. Действительно супер.

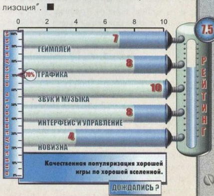
Популяризация

Студия Snowball проделала трудоемкую работу. Она не только локализовала игру, она ее *популяризовала*. Таким образом, человеку, ни на йоту не понимающему Star Trek, играть будет совершенно элементарно. Девиз локализации, видимо, звучал так: *"Не игра в Стар Треке, а Стар Трек в игре"*. Сюжет расписан чуть ли не по строчкам, герои быстро станут "своими". В этом смысле все очень здорово.

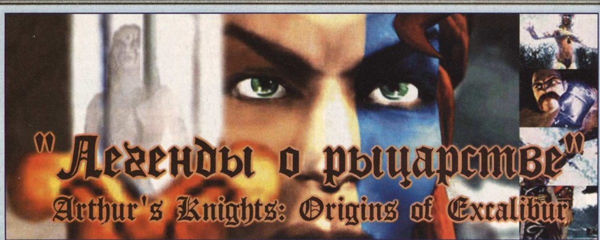
Помимо текста, имеет место и ОЧЕНЬ качественная озвучка. Знаете, кто дал голос Бенджамину Циско? Весьма известный актер, озвучивавший на нашем телевидении персонажа Джорджа Клуни в сериале "Скорая Помощь". На каждого говорящего персонажа приходится голос того или иного актера из тех, что говорят за брюс виллисов и просто марий в переведенных телесериалах и фильмах.

Графически "Отверженные" отличаются от The Fallen. Текстуры, на которых присутствовали хоть какие-нибудь англоязычные названия, тоже были "русифицированы". Приятно бегать по коридору, на стенах которого висят таблички "Мостик", а не "Bridge".

Популяризация, на мой взгляд, удалась на все сто. Если бы не релиз в январе, "Отверженных" можно было смело поставить в наш Топ-2000 в номинацию "Лучшая локализация". ■




Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com



"Легенды о рыцарстве"
Arthur's Knights: Origins of Excalibur

Куда ты скачешь, мальчик,
Куда тебя несет?
И мерин твой хромает,
И ты — уже не тот...

Неизвестный автор.

Как известно, французская фирма Cryo с некоторых пор активно занимается производством квестов на околоисторические темы. Лепит их один за другим, как хорошая хозяйка — блины на масленицу. К настоящему моменту она успела охватить четыре исторических периода: Египет, утопленную Атлантиду (тут с Cryo не поспоришь: никто ничего точно не знает, а соответственно — чем не историзм!), Древнюю Грецию времен Троянской войны (тоже смутное время — Гомер-то был слеп), а теперь вот — и раннее английское Средневековье.

Жанр: квест
Издатель: Cryo, "1c" www.cryo-interactive.com, www.1c.ru
Разработчик: Index (локализация — Nival) www.nival.ru
P-II 300, 64Mb, 3D уск. / P-II 400
Похожесть: "Одиссей"
3 CD
Мультиплеер: нет

Вообще, легендарная Англия пятого века — крайне занятный период. Последние друиды и феи, растворяющиеся в небытии, вытесняемые христианством языческие боги, недолгий свет царствования короля Артура (кто не читал Теренса Уайта "Свеча на ветру"?). Прекрасные девы, заточенные в замках, поиски Святого Грааля, бесконечные темные леса, населенные людоедами и великанами, великий Мерлин и волшебница озера, рыцарские обеты и поединки...

...Что-то в этом роде я и ожидала увидеть в "Легендах о рыцарстве". И, честно говоря, была разочарована. Потому что не смогла уловить в игре главного — романтическо-героической атмосферы, свойственной данному периоду...

"Пролог" игры переносит нас во французский замок 15-го века, где 11-летний паж в ожидании производства в оруженосцы ошивается целыми днями в библиотеке, слушая истории о рыцарях. Вот одна из них.

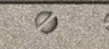
Брэдвен — рыцарь Красного Дракона

Звучит гордо. И очень завлекательно. Поэтому наш паж просит рассказать библиотекаря мэтра Фулька именно эту историю. И узнает, что на самом-то деле историй две. Про одного человека, но совсем непохожие. Одна — про поборника христианства Брэдвена, защитника креста, а другая — про язычника Брэдвена. В переломный для Англии момент принятия христианства их жизни потекут по разным руслам, создав две совершенно разные истории. И выбирая книгу — красную, о кельте-язычнике, или белую, о рыцаре короля Артура, — мы выбираем историю, которую сами будем писать. На самом деле, можно попеременно играть то за одного, то за другого, сравнивая результаты. Хотя начать я рекомендую с Брэдвена-рыцаря, тут разобраться в прохождении первых квестов заметно легче. Итак, выбираем историю и смотрим вступительный ролик.

Ролики в Cryo ваяют обалденные. Длинные, сказочные и красивые. Вот только беда, что на этом сказка в основном и заканчивается. Потому что когда дело дойдет до действия и управления героем, вид этого героя мало кого вдохновит. Брэдвен-христианин — товарищ с насупленными бровями и губками бантиком в наряде римского легионера, не вызывающий особых симпатий. Атребат Брэдвен — фигура настолько колоритная, что даже слов не хватает. Раскрашенная синим рожа, кольчуга и штаны-бананы в клеточку создают ансамбль, заставляющий вспомнить о тех самых непереводимых идиоматических выражениях. Вероятно, взглянув на это, должны трепетать враги, но почему-то затрепетала я!

Брэдвен — незаконный сын короля одного из кельтских племен — атребатов. Естественно, у короля есть и законный сын — хамоватый молодец, который нашего поборника чести настолько "терпеть ненавидит", что запросто может захлопнуть у него перед носом ворота в родное поселение. Но, движимый кодексом чести, Брэдвен с верным конем и не менее верным оруженосцем (где тот прячется все время — неясно, но в тот момент, когда его господин вставляет ногу в стремя, он, как черт из коробочки, материализуется из воздуха, чтобы это стремя поддержать, а потом снова растворится в эфире) будет продолжать верно служить своему народу.

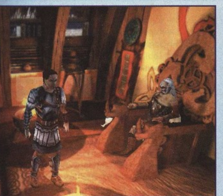










Король и бастард Брэдвен. Папаша дает задание, сын выполняет.



За пределы дороги не выехать, даже если всадить коню шпоры под самый желудок.

Сакс — это не только широко известный в компьютерной среде термин, но и древнее британское племя. С его представителем и дерется Брэдвен-язычник.

Какие ассоциации приходят к вам в голову при слове "рыцарский"? Рыцарские турниры, рыцарские поединки, битвы с драконами. Наконец, рыцарские манеры. Ну так вот. Всего этого вы не увидите, или почти не увидите. Правда, есть еще рыцарский поиск. Вот этим самым поиском мы и будем заняты всю дорогу.

Лежащий на полу кот никак не реагирует на прогулку по своей шкуре. К вопросу об интерактивности...

Как челнок будет сновать Брэдвен туда-сюда сначала по родной долине, потом по более отдаленным местам. Умясисусивать лордов-ренегатов, отвозить известия и письма, разыскивать монаха-целителя, исследовать разграбленный город и так далее. Разыскав искомое, будет бумерангом возвращаться в родное гнездо, чтобы его снова послали куда подальше. Подсказкой в этих странствиях служит лежащий в инвентори журнал. По мере продвижения сюжета в нем появляются все новые и новые записи о содеянном. И если вдруг вы увидите пустые строки между заполненными — значит, вы что-то пропустили. Советую заглядывать в журнал перед тем, как покинуть локацию.

Еще одна имеющаяся в багаже книга — это весьма живописно оформленная средневековыми гравюрами энциклопедия со сведениями об истории Британии, населявших ее племенах и Артуре с его круглым столом.

Сами квесты показались мне несколько однообразными. Главное — это найти искомое место или человека. А для этого скачешь и скачешь в реальном времени по дорогам. Часть дорог изначально перекрыта, но узнать об этом можно, только когда лошадь забуксует на месте, уткнувшись в невидимый барьер.

В игре случаются бои. Иногда — с летальным исходом. Выбрав в меню пиктограмму "бой", отступить вы уже не сможете. Сражение подытоживает квестовые действия, к нему приведшие. Сам бой в "Легендах" — всего лишь ролик, повлиять на исход вы никак не можете. Задача проста: заблаговременно обзаведитесь нужным оружием или правильно поговорите с противником, и — вы победили!

Пиксель вправо, пиксель влево — побег, курсор на месте — провокация

Кто играл в "Одиссея", тот узнает движок сразу. Хорошая анимация (особенно мне понравились лошадиные аллюры), неплохие 3D-персонажи и — те же проблемы с позиционированием, что были и в "Одиссее". Если вы не встанете точно на то место, на которое должны, по мнению разработчиков, встать, то можете в упор не увидеть квестового предмета. Или не суметь открыть дверь.

Обычное в квестах дело — когда курсор на нужной вещи меняет вид. Здесь таких поблажек не ждите. Будете тыкаться носом в каждый угол локации и жать клавишу "пробел" (означает "взаимодействие"). А Брэдвен в 99 случаях из 100 будет отвечать изумленным пожатием плечами: "Ну чего вы ко мне прицепились?".

Еще одна милая черта движка — способность непредсказуемым образом менять точку обзора. Особенно хорошо это дезориентирует, когда герой скачет куда-нибудь верхом. Кстати, дойдя "до точки", лошадь не остановится, а будет и дальше резво перебирать ногами. На месте. Наверное, набралась этого от хозяина, который, если уж упрется носом в стенку, то ведет себя точно так же.

◆ ◆ ◆

Прекрасные ролики, красивая графика, хорошая анимация. Волшебный мир очень интересной исторической эпохи. Добротный перевод на русский язык. Но на это наложен скучноватый сюжет с несколько однообразными квестами. Юмора в игре нет и в помине. Игра не захватывает. И очень не хватает создающей настроение музыки (она есть где-то, но до этого момента еще пилить и пилить). Так что при игре сердечко не екает. Вы уж извините...

P.S. Локализацию можно назвать во всех отношениях успешной. Если еще и играть ради нее... ■

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	6
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4
НОВИЗНА	5

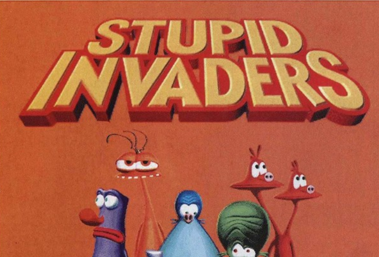
РЕЙТИНГ 6.0

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 10%

Если линейка историзмов от Cryo вас прельщает...

ДОЖДАЛИСЬ ?

Псмит
psmith@nm.ru



Бильбо Бэггинс будет зол:
Вылей молоко на стол,
Урони большую люстру
И натри сметаной пол!

Дж.Р.Р.Толкин

Давайте поговорим о насилии в компьютерных играх. Давайте единодушно осудим жадных до денег разработчиков, потакающих низменным инстинктам толпы. Потом осудим осудивших и оправдаем виновных. А потом бросим это занятие – и пойдем играть в Stupid Invaders.

Ведь это ужасно, господа, поистине ужасно! Горстка пришельцев попирает нашу родную и любимую Землю своими разноцветными лапками. Крушит все на своем пути, не ограничиваясь мелким бытовым вандализмом. Если хотя бы один из этой развеселой братии заглянул в дом – знайте, здание в лучшем случае сгорит дотла, и можно приглашать знаменитого кота Бегемота помогать пожарным. А самое ужасное, что все эти бесчинства они творят...

...не со зла.

Хуже татарина

И ведь все могло обойтись! Скажите, ну что, что мешало летающей салатнице потерпеть крушение где-нибудь над Марсом?!.. Однако же – увы. Вон, видите воронку? Как раз там, на дне, и сидят пришельцы из космоса. Пятеро. Яркие. Словно бы надувные. Странные, но совершенно с виду безобидные. И бойкие, как пикачу...

Жанр: Комедийный квест
Издатель: Ubi Soft (www.ubisoft.com)
Разработчик: Xilam
Локализация: 1С/Nival (www.nival.ru)
Похожесть: Monkey Island, Neverhood
4 CD
P 200, 32Mb
P-II 300
Мультиплеер: нет

...инженер рухнувшей посудины, бесподобный Этно, предлагает остальным четверым переждать десять минут, пока он все по-быстрому починит. Дабы убить время, компания забирается в пустующий дом неподалеку и устраивается у телевизора. Забегая вперед, скажу, что телевидение всесторонне обогатит их речь. И они начнут общаться с помощью почерпнутых из телепередач фраз и выражений...

...десятиминутный ремонт немножко затянется. На десяток лет. Или чуть меньше. Но между тем на Земле не дремлют злые силы. Злокозненный доктор Сахарин (с ударением на последнем слоге, что характерно) полагает, что в мозгах у пришельцев – тайны устройства НЛО. Хорошо зная эту пятерку, я бы в подобном усомнился, но – доктору виднее...

...тарелка починена. Но слишком поздно. Враг уже близко – спасайтесь, гости дорогие! А может – это землянам самое время начинать эвакуацию?..

Что делать?

Квестовый жанр обязывает решать загадки. Поштучно. Но – нет, ну как вы могли подумать! – никаких головоломок. Тут проще: найди предмет и сделай с ним что-нибудь. Полезное. Или вредное. Или одновременно. И даже получается догадаться, что именно с ним требуется сделать.

Управление – спартанское. Есть мышь и четыре клавиши: пробел (инвентарь), Escape, F1 (загрузка), F2 (сохранение). Мышью водим по экрану и делаем все что нужно: указываем, куда идти, что взять и куда этим чем-то засветить. Никаких изысков. Между прочим – кнопка F2 вам понадобится. Жизнь инопланетных гостей полна опасностей: один неверный шаг – и в наших рядах на одного члена экипажа меньше. Game Финита Over Комедия.

Персонажей водим поштучно. Пока один герой странствует, остальные "заняты очень важным делом". Кого водить, игра нам недвусмысленно укажет. Это вам не **"Гоблины"**.

А чтобы жизнь вам вдруг не показалась медом, добавлена толика охоты за пикселями. Но это не смертельно: обычно игра вежливо подсвечивает не только осмысленные предметы, но даже и пути к отступлению (дада, так и пишут: "идти сюда" или "вернуться обратно"). Правда, все ж придется разок искать на большом почти черном экране маленький выключатель. Незабываемое ощущение! Хорошо, что испытать это ощущение доведется лишь однажды...

Зато не придется, высунув язык, то и дело бегать через десяток экранов. Ну, всего пару раз. Совсем малость – верно?

Упаковка

Комплект пришельцев поставляется в подарочной 32-битной упаковке, с детальными интерьерами, блеском и плеском. Хотите – играйте, хотите – так любуйтесь. Есть на что. Графически, как и во всем остальном, игра реализована нешаблонно и оригинально, по причине чего поначалу вызывает легкое недоумение. А потом понимаешь, что перед тобой – самый настоящий мультфильм. Причем с огромным количеством мультвставок,



Так будет с каждым, чье добро нам понадобилось!

созданных чуть ли не для каждой игровой ситуации. Если точнее – их более двухсот, этих перебивок. Сделали что-нибудь этакое – а теперь полюбуйтесь на дело рук своих!

Здесь не будет революционных трехмерных эффектов. И даже – надо же! – озвучивания каждого шага в соответствии с типом паркета. И отлично! Мы ведь смотрим мультфильм, а не играем в симулятор инопланетянина.

Анимация... Я никогда не знал, как двигается длинношеий монстрик о двух головах, но теперь убежден: именно так и никак иначе. Налицо все подробности, вплоть до надувающегося брюшка или уныло повешенного носа. (Надо думать, motion capture. Made in бункер доктора Сахарина...)

Звук соответствует графике. И этим все сказано. Музыка, правда, порой звучит странновато и наводит на крамольные мысли о MIDI...

Шаланды, полные фекалий

Развеселые, как будто резиновые фигурки героев взывают: купи игру ребенку! Но — таково лишь поверхностное впечатление. Дело в том, что центральным образом игры является... как бы это описать... такая круглая, состоит из двух полушарий (отнюдь не Земля). И, конечно, основной, так сказать, продукт ее экспорта, известный в игре под кодовым названием "пятый элемент". Это сквозная тема, буквально пронизывающая игру. Возникающая в самых неожиданных местах ("возникающая" — в прямом и переносном смысле слова). И самый распространенный предмет обстановки, как легко догадаться, имеет непосредственное отношение к сантехнике и изготовляется из фаянса. Так уж выходит, что Земля поворачивается к пришельцам... не самой приглядной своей стороной.

Вот такая вот эстетика. Есть и другие... мелочи. Например, сцены из интимной жизни квадратных ржавых роботов. Или терзания феминистки, волею судеб родившейся в мужском обличье. Или...

Или еще многое. Пожалейте ребенка, если он у вас есть. Хотя... лучше — купите игрушку и уберите на дальнюю полку. Но краешек диска пусть торчит. И тогда неокрепшие детские умы славно порезвятся и заметно окрепнут в отсутствие родителей...

Их мораль

Да, но как же все-таки быть с насилием? Можно сказать, со вторжением на нашу планету?! Эх! — так ведь не любят на Земле инопланетных туристов. Колотят несчастных гостей чем попало, изничтожают на корню. Спускают свирепых кур. Сдают для опытов сподвижнику Сахарина — русскому профессору Игорю. Кошмар!

И стоит ли удивляться, что, дружно пожав плечами, гости решают, что на чужую Землю со своим Уголовным Кодексом соваться не след, после чего активно включаются в борьбу за выживание!

Если у вас есть молот, а у землянина есть голова — логично предположить, что им надлежит встретиться. Тем более если землянин не понимает, что его газовый баллон вам нужнее. Игорю оторвем ногу и унесем с собой в качестве пропуска. А уж на мерзкого наемника Боллока уроним все, что только найдем — от шкафа до сенокосилки. Включенной...

А вообще-то — они добрые, наши космические братья. Это мы — не очень.

Даже бомбу, и ту собрали не они. Может быть, когда Земля таки взорвется, от осознания этого факта землянам станет легче.

Наша мораль

Stupid Invaders — это немыслимое сочетание хулиганства с наивностью, безумия с достоверностью. Это — потрясающая неординарная графика, своей неординарностью наводящая воспоминания о Neverhood. Это — герои, в которых веришь.

На свете немало веселых квестов. Может, есть и повеселее. Но они приходят — и уходят, а этот — остается с вами. Он — чуть больше, чем игра. Кусочек жизни. В графе "Похожесть", скрепя сердце, я написал: "игра похожа на Monkey Island". Но это по форме, дамы и господа, только по форме! В ней есть еще и содержание. Которое роднит ее уже не с играми, а скорее с "Винни-Пухом". А потому — она не забудется.

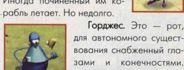
Что я могу еще сказать? Вы вольны наказать презреньем маленьких паршивцев, но я бы не советовал.

Лучше последуйте за ними. Узнаете о своей родной планете много нового. Не меньше, чем из познавательных квестов серии "Всемирная история. Фирма Cryo". ■

ГАЛАКТИКА ДОЛЖНА ЗНАТЬ СВОИХ ГЕРОЕВ



Бад. Когда мичуринские опыты по скрещиванию арбуза с тараканом провалились — ученые упростили задачу и скрестили баклажан с муравьем. Гибрид оказался добродушным рубахой-парнем, болтливым донельзя. Комплектуется мозгами облегченного полевого образца.

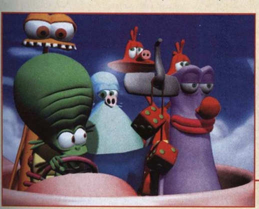


Этно. По меркам братьев по разуму — интеллигент. Инженер и ученый. Ведет дневник наблюдений за нравами и обычаями людей. Иногда починенный им корабль летает. Но недолго.

Горджес. Это — рот, для автономного существования снабженный глазами и конечностями. То большое и белое, что из него торчит, это — зуб. Основное занятие в жизни — принимать пищу. Любую, хоть наковальню. Но в душе он — гурман, и предпочитает деликатесы вроде покрышек в солидоле.

Кэнди. По его манерам об этом ни за что не догадаться, но он — самец. Хотя надеется стать самкой. Фрейдист и феминист. Не ошибитесь, приняв размер его шляпок за признак ума: голова внутри полая, проверено!

Стерео. Нет, это не ваза с двумя горлышками, это далекий разумный потомок нашего с вами герба. Когда Бобчинский и Добчинский подверглись переселению душ, им досталось одно тело на двоих. И теперь от них нам мало пользы: обычно они самозабвенно выясняют, кто же первым сказал "Э!".



Хвост горит, бак пробит, но машина летит...



Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com

Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти

Под мягкий звон часов Буре
Приятно отдыхать в качалке
Кружат снежинки во дворе
И, как мечты, летают галки
Неизвестный автор.

Игра начинается с эпизода, которым заканчивается в книге противостояние великого сыщика и профессора Мориарти, опутавшего весь Лондон паутиной криминальщины. Высоко в горах Швейцарии, у гремящего горного водопада, происходит последняя схватка Холмса со злодеем. Добро побеждает, и труп гения преступного мира падает в несущийся вниз поток. Плывет, кружась, вниз по течению, плывет... а затем его выбрасывает на берег, рядом с высеченной на камне пентаграммой. Мгновение спустя Мориарти встает с дьявольским огнем в глазах. Похоже, теперь Холмсу придется иметь дело с потусторонними силами...

ЖАНР: КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ: "БУКА" WWW.BUKA.RU
РАЗРАБОТЧИК: "САТУРН ПЛЮС"
ПОХОЖЕСТЬ: BROKEN SWORD II
1 CD
P-166 MMX, 32Mb
P-II 266, 64Mb
МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Воскресший Мориарти

Не противоречит ли это классическому конандойлевскому подходу? Да ни капельки. Был же у сэра Артура рассказ об ожившей тысячелетней мумии, которая наводила своими выходками страх на студенческий городок (*"Номер 249"*). А тут совершенно свеженький труп Мориарти — почему бы ему не пойти прогуляться?

А вернувшийся в Лондон Холмс пока ни о чем не ведает. Его очередное утро начинается в доме на Бейкер-Стрит с традиционной английской овсянки к завтраку и препирательств с Ватсоном. И со свежей "Таймс-Сквер", в которой помещена заметка о массовых исчезновениях лондонских бродяг и попрошаек.

Вспомнив, что один из таких бомжей как раз топчется на заднем дворе, идем поговорить с ним. Да, действительно, ночевать где попало в Лондоне стало опасно. Кажется, Холмсу придется поподробнее разобраться в этом случае. Отправляемся на прогулку по Бейкер-Стрит, чтобы узнать побольше, а вернувшись, обнаруживаем в прихожей еще одну газету со статьей о том, что из музея среди бела дня похитили скрипку Страдивари ценой в 100000 фунтов! Теперь уж точно пора приниматься за работу.

Тренировку наблюдательности и дедукции начнем с собственного дома. Тут и задачка подвернулась — великий сыщик задевал куда-то ключ от шкафа со своими сыщицкими принадлежностями. Миссис Хадсон только пожимает плечами, говоря, что нечего искать ключ на ее кухне, а все, что может предложить Ватсон с его армейским подходом, — это расстрелять замок шкафа из пистолета! Где же нам искать ключ в доме, в котором, как мы помним из Конан Дойля, газеты хранятся в ведерке для угля, а табак — в носке персидской туфли? Начинаем обход помещений — и находим массу интересного.

Вот, например, комната Ватсона. У окна стоит "кровать односпальная, застелена по уставу". Под кроватью доктор хранит верную подругу — саперную лопатку, а то вдруг среди ночи придется окапываться? Рядом на вешалке красуется "мундир доктора. Стопроцентный хлопок, пять пулевых отверстий". А вот комод — "здесь доктор хранил свои записки, пока их не стащил сэр Артур Конан Дойль". Перечислять остальные предметы обстановки не стану, хотя и они прокомментированы не менее забавно. Посмотрите сами.

Двойная дедукция

После пары часов знакомства с игрой у меня сложилось мнение, что авторы, перечисляя необходимые системные ресурсы, забыли дописать следующую строчку: необходимо — геймер с IQ (коэффициентом интеллекта) не ниже 130, желательно — 140. Потом до меня дошло: ум — хорошо, а два — лучше. Ведь Холмс и Ватсон должны работать вместе! Если миссис Хадсон начинает отсылать Холмса за ключом от шкафа к инспектору Лейстреду, обратитесь к Ватсону. Он быстро найдет подход к пожилой леди, и тогда вы узнаете, что в доме завелась наглая мышь, которая, подобно сороке, тащит к себе в нору все, что блестит. Теперь, когда мы узнали главное, только и дел-то осталось, что подманить на купленную в аптеке валерьянку кота, выгнать из норы мышь и достать оттуда при помощи охотничьего хлыста ключ. Будут и другие ситуации, когда Ватсон окажется просто незаменим: провести отвлекающий маневр, чтобы ознакомится с со-

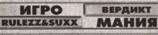




Полицейский участок. Похоже, здесь нам не очень рады.



Не верьте ни одной подписи к картинам в этом музее!



держанием бумаг на столе у слишком рьяного секретаря, или привести в чувство сторожа с Собачьего Острова.

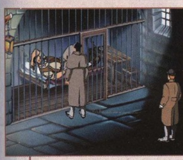
Дедуктивный метод Холмса — это отдельная песня. Чтобы применить его к человеку или предмету, надо воспользоваться лупой. И можно узнать очень много интересного. Например, что Ватсон заначил холмсовы пять фунтов и спрятал их в каминной трубе. Или — наоборот, что Холмс, пряча остатки денег от Ватсона, закатал их под пыльный ковер. Или — чем занят в отсутствие посторонних директор музея. Такое занимательное времяпрепровождение будет дразнить ваше любопытство и чувство юмора на протяжении всей игры.

Играя в великого сыщика

Игра разбита на несколько глав, посвященных разным случаям из практики Холмса. Тут будет и похищение скрипки Страдивари, и возвращение Джека Потрошителя, и новые проблемы в Баскервиль-холле, и, конечно, появление малость подразложившегося Мориарти. Расследуя каждое криминальное происшествие, Холмсу с Ватсоном придется побывать в самых разных местах Лондона и окрестностей. Чтобы вам не пришлось долго таскаться туда-сюда пешком, авторы придумали следующую вещь: перед домом Холмса постоянно дежурит кэб. Обратившись к кэбмену, вы получите доступ к карте Лондона с отмеченными на ней доступными локациями, которых по мере продвижения сюжета становится все больше. А всего в игре около 80 анимированных экранов.

Естественно, в пабе и клубе, в полицейском участке и музее мы будем сталкиваться с NPC. Их в игре около полусотни. Встречающиеся нам персонажи весьма колоритны и живописны. Тут и нищий попрошайка, постоянно толкущийся на заднем дворе, и преданный Холмсу уличный пацан, и инспектор Лейстред с самолюбием, намного превышающим его рост. Со многими придется беседовать неоднократно. По ходу расследования их поведение меняется, вследствие чего становится доступной новая информация.

Сбор информации, обследование локаций (на них тоже могут появляться новые вещи), опрос свидетелей, построение на этой основе выводов — вот основное, чем придется заниматься нам с Холмсом. Как и положено сыщикам.



Пока Лейстред допрашивал этого типа, тот обчистил полицейскую кассу. Поможем инспектору?

Некоторых антисоциальных типов только так, с помощью револьвера, и удается склонить к сотрудничеству.



Средства и методы

Скажем честно, что игре свойственен технический подход трехлетней давности, времен **Broken Sword**'ов и **Escape from Monkey Island III**. Экраны устроены просто: рисованный задник, на фоне которого передвигаются анимированные персонажи.

Но это еще можно пережить. Никто особо и не настаивает на 3D-Холмсе. Пусть его знаменитый профиль остается именно профилем. Но вот по-быстрому перемещаться с экрана на экран в квестах не просто желательно, а обязательно. А тут я столкнулась с тем, что переход с локации на локацию (на Celeron 433, 64 Mb RAM) может занять секунд 20-30. Если перемножить это на имеющиеся в игре 80 локаций и учесть, что большинство из них нам придется посещать неоднократно, то время "простоя" выразится часами. Впрочем, "Бука" оперативно выпустила патч, устраняющий томительное ожидание.

Помпезный кабинет сыщикового брата. Сам Майкрофт похож на неподвижного величественного сфинкса.

Оценка (0–10)	
Геймплей	7
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7
Новизна	5

Оправданность ожиданий: 60%

Квест почти достоин фильма. Это ли не лучшая похвала?

ДОЖДАЛИСЬ?

РЕЙТИНГ 7.0

Зато в создании атмосферы викторианской Англии, знакомой нам как по книге, так и по фильмам, авторы преуспели. Свою роль тут сыграли вид персонажей, их речь, даже — скрипичная музыка, которая была использована для озвучки. И, конечно, подобающие интерьеры. Дизайн помещений соответствует эпохе, а по поводу почти каждого изображенного на экране предмета можно получить остроумный комментарий, что превращает исследование локаций в этакое увеселительное мероприятие. Кстати, если уж речь зашла о юморе, похоже, что создатели игры сделали на него ставку, как на одно из основных игровых средств. Хотя это уже не классический английский юмор, а английский юмор, преломленный через русское сознание. Почувствуйте разницу.

Диалоги Холмс-Ватсон были забавны в фильме. Не менее милы они и здесь. Авторы не побоялись отступить от классических источников, и мы узнаем о сыщике и его друге массу вещей, которых не знал сам Конан Дойль. И озвучивают любимых героев не менее любимые актеры — Василий Ливанов и Виталий Соломин.

❖ ❖ ❖

Заканчивая обзор, скажу, что играть было приятно. Сложно сказать, что доставляет больше положительных эмоций — решение очередной головоломки или наблюдение за поведением героев. "Шерлок Холмс" — это классический образец квестового жанра с не менее классическими героями.

Квест для любителей классики. ■



Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com

АГЕНТ

Этот квест не ставит перед игроком никаких глобальных задач типа спасения мира или предотвращения Третьей Мировой войны. Просто небольшое расследование в духе экшен-детективов Микки Спиллейна. В нашей родной криминогенной среде. Отличительные особенности – ярко выраженный стиль и чувство юмора.

Место действия — улица разбитых фонарей

Маленький приморский курортный городишко Неравноморск. Из тех, которые оживают только летом, а зимой погружаются в спячку. Наследие прошлого — помпезная архитектура сталинских времен. Только все эти гипсовые скульптуры, колонны и ротонды начали покрываться трещинами и разваливаться тогда же, когда и Советский Союз. Еще через 10-20 лет городишко превратится в руины стиля ампир.

Новое время принесло и другие перемены. Власть председателя горкома сменилась не менее железной властью местного пахана. В честь него даже музей в городе открыли. С замечательными, весьма натуральными экспонатами. Допустим, в чемоданчике центральной фигуры экспозиции лежат пара пакетиков с героином.

Криминальный авторитет правил городишком железной рукой, пока таинственным образом не умер. И теперь наступило смутное время — две мафиозные группировки вступили в борьбу за власть. Увидеть на улице обведенные мелом контуры с кровавыми пятнами в центре — обычное дело. Разобраться с обстановкой в городе посылают из центра суперагента *Константина Громова*.

На представителей местной власти рассчитывать не приходится — они полностью коррумпированы. И вообще у них зимняя спячка. Так что чего бы ни учудил наш суперагент — надел на голову служителю музея ведро или поучаствовал в уличной разборке — не волнуйтесь, правоохранительные органы не будут ему мешать. Кстати, пришла пора рассмотреть его поближе.

Русский Джеймс Бонд

Константин Громов — плечисто-мускулистый "мужчина в расцвете сил" с саркастическим взглядом на жизнь. Прагматичен. Специалист по ехидным комментариям. Например: скульптура "дама в вазоне: торжество гигиены". Громов — фигура явно слишком большого калибра для разборок в занюханном городишке. Правда, к середине игры наш путь озарится задачей — найти похищенное с выставки в Нью-Йорке бесценное бриллиантовое ожерелье "Слеза богини", которое затерялось где-то в городке. Итак, вперед, в Мухоср..., ой, извините, Неравноморск!

Тихий омут спящего городка

Ночной поезд подъезжает к пустынному перрону. В городке тихо, как на кладбище. И вдруг темноту рассекает свет фар. Неужели нас встречают? Да, встречают, с наручниками и пистолетом, приставленным к затылку. Нелюбезные наши, да вы не знаете, с кем связались! А теперь уже и не узнаете. Пусть завтра милиция разбирается, что за трупы валяются рядом с разбитой машиной. Подбираем необходимый инвентарь (пистолет, потерявший хозяина, наручники, монтировку) и отправляемся искать ночлег.

И почти сразу же впутываемся в очередную историю. Местные хулиганы решили поприставать к симпатичной девушке, не зная, что где-то рядом бродит бесприютный суперагент. Объясним им, что доброе слово и пистолет значат куда больше, чем просто доброе слово. Наша пушка послужит неотразимым аргументом. А благодарная Лора предоставит нам кров для ночлега.

Кстати, в будущем мы узнаем, что встреча с нами чему-то научила этих юнцов. Когда мы столкнемся с ними в следующий раз, у них тоже появится пушка. Только в нашем кармане к тому моменту уже будет лежать граната! Счет 2:0 в нашу пользу. Правда, возникает мысль, что к следующему рандеву с этой талантливой молодежью неплохо бы разжиться танком.

ЖАНР: КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ: "БУКА" WWW.BUKA.RU
РАЗРАБОТЧИК: "САТУРН ПЛЮС"
P-166, 32Mb | P-II 266, 64Mb
ПОХОЖЕСТЬ: BROKEN SWORD II
1 CD
МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

Вообще, более близкое знакомство с публикой в этом городишке производит такое впечатление, что в голову невольно закрадывается мысль: отдыхать сюда можно ехать только с ружьем для охоты на слонов и в сопровождении Кантемировской дивизии. Кого мы тут только не встретим! Вот старушка, вяжущие похоронные венки вместо носков для внуков. А вот продавец, который достает из-за пазухи пистолет, требуя оплаты наличными. Соответствующая юная поросль — нам встретится один живодер, жертвами которого стали попугай и крыса, и один юный народоволец, швыряющий в прохожих самодельными петардами.

Каждая фигура по отдельности смешна, только от всей картины вместе отчего-то сердце щемит. Ведь так мы и живем. Не хватает только депутата на лимузине и налогового инспектора с протянутой рукой. Видно, авторы игры с ними еще не сталкивались! Но бросьте об этом думать — давайте играть.

Наша служба и опасна и трудна

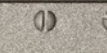
Думаю, к этому моменту вы уже четко представляете, что вас ждет в игре: решение логических и тактических задачек на криминальном фоне. Для чего вы будете разговаривать со встречающимися колоритными личностями. И обследовать локации на предмет того, что можно положить в инвентори. Наш багаж будет напоминать витрину криминального музея: пистолет, нож, розочка от бутылки, пакеты с герои-



Кажется, с таксистом расплачиваться не придется.



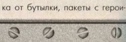
Как сказал Громов перед тем, как проломить урной дыру в заборе: "Сила плюс интеллект — ключ к любым дверям".










ном, монтировка. Особенно он обогатится, когда, готовясь к конкурсу "Госпожа Смерть", Громов разживется косой, черепом и саваном.

В использовании квестовых предметов есть пара особенностей. Первая. Когда для решения проблемы необходимо более одного предмета, их надо комбинировать между собой прямо в инвентори, получая при этом этакий "набор агента". Например, "монтировка + нож" для взламывания двери или "гаечный ключ + табуретка" для ремонта водопровода. Другая особенность — в некоторых местах игра устроена таким образом, что вы не сможете взять нужную вещь (например, выкрутить лампочку), пока не будете точно знать, для чего она вам нужна.

Кстати, у меня создалось впечатление, что пребывание в городке представителя сил правопорядка Константина Громова заметно ускорило превращение Неравноморска в руины.

Управление героем

Все просто донельзя — в двух кнопках мыши запутаться сложно. Скажу только о паре полезных клавиш. Поскольку топология Неравноморска явно похожа на патологию — так причудливо искривлены улицы — на кнопку F1 повешена самая необходимая помощь: план города. А кнопка F12 — это экстренный вылет в окошко. Предусмотрено, очевидно, для тех, кто играет на работе.

✖✖✖

В целом квест произвел приятное впечатление. Игра подгружается без проволочек. Головоломки смешны и достаточно логичны. Технологии устаревшие: "Агент" — это просто анимация на рисованном фоне. Но у дизайнеров игры есть стиль — анимация хороша и оригинальна, а задники прекрасно нарисованы. Сопровождающие игру тексты забавны. "Агент", конечно, на любителя, и в основном он понравится тем, кто любит детективный жанр и у кого саркастический склад ума. ■



America: No Peace Beyond The Line

Жанр: RTS • **Издатель:** Data Becker • **Разработчик:** Related Designs • **Похожесть:** Age of Empires 1, 2
Системные требования: P200(PII-300), 64(128)Mb • **Мультиплеер:** Локальная сеть • **Сколько CD:** Один

В основе > Один из многочисленных клонов Age of Empires, выходящих сейчас в больших количествах. На этот раз — про завоевание Америки бледнолицыми.

Как играть > Вы это и так знаете, но я все же скажу: как в AoE. Изменений по сравнению с оригиналом практически нет (ну, спрайты, конечно, перерисовали и названия поменяли), да и не нужны они никому. Движок — точно как в AoE. Четыре расы: индейцы, мексиканцы, США, бандиты. У каждой своя особенность, а у индейцев две миссии в довесок к шести стандартным.

Rulezz > Разработчики хорошо выбрали тему и реализовали ее на приличном уровне. Брифинги прямо-таки пропитаны атмосферой того времени, ролики хороши, а музыка великолепна (в этом аспекте America, похоже, переплюнула AoE). Порой попадаются знакомые каждому СШАнину герои — знатные мужики типа Билли Кида, выбивающие вороне глаз с расстояния в 200 м. Из револьвера.

Suxx > Как уже замечалось выше, движок почти как в AoE, а это не есть хорошо. И опять же, новых идей — нуль. Еще пейзажи все одинаковые — Дикий Запад глазами дальтоника.

Что еще > Будь у "Америки" издатель не какой-то там Data Backer, а Microsoft — не исключено, что играли бы все. А так...

6,5 **ДОЖДАЛИСЬ? Доскональный клон Age of Empires. Рейтинг – за тщательность срисовывания.**

Autobahn



Жанр: Аркадные гонки • **Издатель:** IncaGold • **Разработчик:** IncaGold • **Похожесть:** Midnight Racing
Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Нет • **Сколько CD:** Один

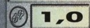
В основе > Очередное бездарное использование "золота инков". Предыдущий шедевр под названием Midnight Racing их не угомонил, и инковцы решили забацать еще один. В основу игры легли гонки по германским автобанам (это типа американских хайвэйев или нашего МКАД): вроде как это должно было привлечь народ к игре. Не привлекло.

Как играть > 1. Смотрим начальный ролик, который показывает просеивание лучей света через надпись Autobahn. 2. Нажимаем Duel. 3. Выбираем трассу и непонятную таратайку, отдаленно напоминающую Porsche 911. 4. Жмем "старт" и, дождавшись появления изображения, давим Esc, после чего деинсталлим игру.

Rulez > Смешно даже говорить.

Suxxxxx > Полный. Графика — первый NFS выглядит лучше. Музыка — фигня. Физики, можно сказать, нет — так просто, машинки ездят, поворачивают да врезаются по-идиотски. AI агрессивен, как неделю не кормленный тигр.

Что еще > Игра занимает 30 мегабайт. Вся.



ДОЖДАЛИСЬ? Даже не собирались – было бы чего ждать.

Carnivores (3): Ice Age





Жанр: Симулятор охоты • **Издатель:** WizardWorks • **Разработчик:** Action Forms • **Похожесть:** Carnivores 1, 2
Системные требования: P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Нет • **Сколько CD:** Один

В основе > Украинская команда разработчиков Action Forms, прославившаяся в свое время неплохим quake-клоном под названием Chasm. Пару лет назад она выпустила еще один успешный проект — Carnivores (то был сим охоты на динозавров — охота тогда была популярной темой на волне успеха всяких Deer Hunter) — и не нашла ничего более интересного, кроме как клонировать его из года в год. Наверно, американцы до сих пор покупают.

Как играть > Как в первые две "части". Точь-в-точь. Есть несколько территорий, где мы можем охотиться (на этот раз, правда, не на динозавров). Выбираем оружие, снаряжение, и — вперед, на отстрел разных видов доисторических животных: мамонтов, снежных человеков и птиц размера XXL (это чтоб не промахиваться). Для привлечения животных к своей персоне используется манок — проорал в трубу, и вот уже на горизонте взволнованный мамонт несется покорять самку, а на самом деле — ловить пулю в лоб.

Rulez > Если вы не играли в предыдущие части, то игра вам может понравиться и вы проведете за ней денек-другой.

Suxxx > Он в том, что Action Forms ничего не сделали с игрой (и, по ходу, не собирались), кроме того, что перелепили текстуры ландшафта и всунули в игру новые модели.

Что еще > В "Задачах" Windows игра значится как Carnivores 2.

5,0 **ДОЖДАЛИСЬ? Если вы видели хотя бы одну из Carnivores, то можете смело проходить мимо.**

Heist

Жанр: Симулятор грабежа • **Издатель:** Virgin Interactive • **Похожесть:** Gangsters, GTA (отдаленно)
Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Сколько CD:** Один

В основе > Отматывал один перец в тюряге свой пожизненный срок и никому не мешал. Но вдруг какому-то ненормальному он зачем-то понадобился, и тот вытащил его из места заточения. И кто его просил?

Как играть > Heist — это своеобразный симулятор грабежа со стратегической основой. Есть задание и есть город (поначалу маленький), в котором его нужно выполнить. Но для этого, как правило, нужны деньги. В городе наличествуют различные объекты для обыденного налета по-американски: бары, закусочные и, конечно же, банки. Не все можно ограбить — в каждом случае ставятся определенные условия для нападения (например, наличие инструментов для взлома). Поднабрав деньжат, мы потихоньку начинаем собирать банду и совершать все более дерзкие рейды. Выполнив задание, эмигрируем на новую карту.

Rulez > Начальный ролик — вот самый большой рулез. Он, конечно, не без огрехов, но производит очень хорошее впечатление. Сама идея игры — тоже большой рулез. А так — все.

Suxxx > Исполнение — ужасное. Прохождение одной миссии исчисляется часами (!) — ведь каждую приходится переигрывать по двести раз. Сохраняться нельзя, неочевидных условностей — море. Интерфейс совершенно не интуитивен, а туториала нет.

Что еще > Отдать бы концепцию в нормальные руки — был бы хит.

3,5 **ДОЖДАЛИСЬ? Нет. Совершенно сырой продукт, строго не рекомендуется к покупке.**

Kingdom Under Fire



Жанр: RTS • **Издатель:** G.O.D. • **Разработчик:** Phantagram • **Похожесть:** Warcraft, Diablo
Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет • **Сколько CD:** Один

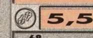
В основе > Warcraft, великий и ужасный. Скопирован как под кальку. Чистая работа. Плюс немного собственного художества.

Как играть > Как в Него, но с некоторыми оговорками. Помимо обычных юнитов, есть герои, эквивалентные по силе небольшому отряду и обладающие постоянно растущими характеристиками. Герои не только буянят в больших баталиях, но иногда проходят миссии в духе Diablo: шлепает партия из нескольких добрых молодцев и всех мочит с какой-то одному сюжету ведомой целью, тоннами набирая экспу. И в-третьих, этих героев, как в РПГ, можно одеть в броню, сунуть меч в зубы и напялить на них пару волшебных колец.

Rulez > Смелость разработчиков — это рулез. Штроили мы, штроили и наконец поштроили. Но добротно, надо сказать. Если бы не 2001-й год на дворе...

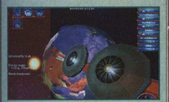
Suxx > В том, что сейчас-таки именно 2001-й год. В 1997-м такая графика и AI были стандартом, а еще годом раньше считались бы прорывом.

Что еще > От ударов героя обычные юниты красиво разлетаются кровавыми ошметками! А еще — разработчики родом из Кореи...



5,5 **ДОЖДАЛИСЬ? Странно, что G.O.D. взялась издавать откровенно нехитовую игру.**

MAD: Global Termonuclear Warfare



Жанр: Аркадная стратегия • **Издатель:** Real Networks • **Разработчик:** Small Rockets • **Похожесть:** GTW (Amiga), Global Domination
Системные требования: P166(PII-300), 16(32)Mb • **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет • **Сколько CD:** Один

В основе > Еще одна возможность разбомбить Америку. Римейк одноименной игры с платформы Amiga, по совместительству — почти копия неудачной Global Domination.

Как играть > Есть два противоборствующих блока. У них под властью по нескольку стран, которые приносят им ресурсы и которые нужно завоевывать и отвоевывать. Ресурсов два — уран и деньги. Уран идет на постройку ядерных ракет, деньги — на возведение зданий, а также проведение исследований. Баланс между добычей урана/финансов можно и нужно регулировать, сообразуясь с текущими задачами и целями. Выделение денег на науку способствует появлению новых вооружений.

Главное, что надо делать в игре — сбивать ракеты врага и посылать в него свои. Над каждой страной можно повесить космическую станцию и совершенствовать ее, дабы ни одна ракета не промахнулась.

Rulezz > Однозначно, основная идея игры — кому не охота засадить ядеркой американцам! К тому же есть над чем подумать, дабы не просто тупо пулять ракеты туда-сюда. Графика нареканий не вызывает, так же как и музыка.

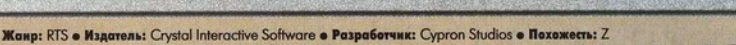
Sux > Геймплей однообразный — надолго игры не хватит.

Что еще > Разработчикам свойственен юмор (особенно в названиях стран), что всегда приветствуется.

6,0 **ДОЖДАЛИСЬ?** **Сдается мне, перед нами мало кому нужная замена мало кому не нужного Global Domination.**

State of War





Жанр: RTS • **Издатель:** Crystal Interactive Software • **Разработчик:** Cypron Studios • **Похожесть:** Z
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет • **Сколько CD:** Один

В основе > Хотели сделать стратегию. Чтоб красиво и с размахом. Взрывы — бамс! Ландшафт — уу! Сюжет — ого-го!

Как играть > С первого взгляда кажется, что видишь типичную плоскую RTS типа C&C, но примерно через полминуты начинают рождаться аналогии с Z. Есть база игрока и база врага. У обоих — минимальное количество зданий, а по карте разбросаны шахты, заводы, научные центры, электростанции и другие постройки, которые необходимо захватывать и перезахватывать. Фабрики регулярно выпускают технику, шахты добывают золото, научные центры дают очки на исследования, которые идут на апгрейд техники, и так далее. Фактически, здания в State of War — как сектора в Z. Прибавьте сюда еще всяческие десанты и бомбардировки врага.

Rulezzz > Геймплей увлекает, а графика хоть и спрайтовая, но так насыщена спецэффектами, что любые вторые редалерты отдыхают, а жифорсы постанывают от напряжения (шучу). Музыка очень приятна.

Sux > Глупые ландшафты с бутафорскими горами и плато, куда не ступала нога юнита. А ступала она строго по тропкам между этими нюансами местности. И сюжет — про хакеров и главнокомандующий компьютер.

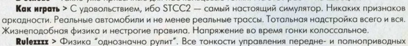
Что еще > Здания и турели строятся моментально, в отличие от юнитов.

6,5 **ДОЖДАЛИСЬ?** **Никто не ждал, но вышла неплохая компиляция идей C&C и Z.**

Swedish Touring Car Championship 2



Жанр: Автосимулятор • **Издатель:** Electronic Arts • **Разработчик:** Digital Illusions • **Похожесть:** STCC 1
Системные требования: PII-300(PIII-600), 32(64)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет • **Сколько CD:** Один



В основе > Такие уже привычные для нас кольцевые гонки. На этот раз — из Швеции.

Как играть > С удовольствием, ибо STCC2 — самый настоящий симулятор. Никаких признаков аркадности. Реальные автомобили и не менее реальные трассы. Тотальная надстройка всего и вся. Жизнеподобная физика и нестрогие правила. Напряжение во время гонки колоссальное.

Rulezzz > Физика "однозначно рулит". Все тонкости управления передне- и полноприводных машин чувствуешь на собственной шкуре. Подал газу в ненужный момент — задний мост уходит в занос. Отпустил газ в неправильном положении руля — аналогично. Сложность заключается еще и в том, что нельзя быстро отреагировать на этот занос — нужно его предугадать и заранее начать корректировать. Через некоторое время к этому привыкаешь, но заставить себя действовать наперед все равно не можешь — ведь вроде только что машина шла как надо, но уже через секунду... Графика в порядке — многополигонные модели машин и красивые эффекты.

Sux > Игра только для хардкорных автосимуляторщиков. Хотя это не особо-то и Sux.

Что еще > Поток хардкорных симуляторов растет вширь и вглубь. Видимо, ценят.



8,0 **ДОЖДАЛИСЬ?** **Отличного симулятора, как говорится, "не для всех".**

TRANS



Жанр: Tactical Action/RTS • **Издатель:** WizCom Entertainment • **Разработчик:** Net-Games
Похожесть: Battlezone 1/2, "Железная Стратегия" • **Системные требования:** PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • **Сколько CD:** Один

В основе > Очередной прогноз на будущее для человечества: власть корпораций, битва за господство над Землей и, как результат, тотальный хаос на планете. Но это было раньше. Теперь человечество обрело мир. Но жажда насилия все еще бушует в умах людей. Для ее подавления создан специальный симулятор — TRANS, заставляющий разум человека играть в вымышленную войну. Использование TRANS обязательно для всех жителей. Нечто подобное было в Wargasm.

Как играть > Сначала кажется, что игра — тупой экшен. Затем нам предлагают построить базу; сразу понимаешь — это экшен/стратегия. Потом начинается настоящий бой, и приходит осознание того, что это еще и тактика.

Главная действующая сила — роботы. Помимо обычного боевого вида, они могут трансформироваться в какой-нибудь другой. Вот тут-то и надо думать — кем напасть, кем отразить нападение, кем... Если просто тупо сражаться, то победа достанется врагу. В этом сложность и вся соль геймплея TRANS.

Rulezzzz > См. его выше — это сам геймплей. Графика приятна, но ничего особенного. Музыка — тоже.

Suxx > Ужасные тормоза и несколько неудобный вид от третьего лица.

Что еще > Роботы умеют стрейфиться — прыгают как лягушки.

7,5 ДОЖДАЛИСЬ? **Немного недоработанного, но интересного микса жанров.**

Рандеву с Незнакомкой 2



Жанр: Эротика • **Издатель:** "Руссобит-М" • **Разработчик:** Exe-Soft • **Похожесть:** Первое "Рандеву"
Системные требования: P200(PIII-300), 32Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Сколько CD:** Два

В основе > Неутомимость сотрудников Exe-Soft, из года в год стремящихся заполнить эротическую нишу отечественного игрового рынка собственными продуктами. И ведь получается! За отсутствием конкурентов...

Как играть > Как в **"Эротические Игрушки"**, первую **"Рандеву с Незнакомкой"** и **"Новые Эротические Игрушки"**. Основной смысл: общение с девушками, состоящее в выборе реплик из списка и выслушивания ответов (или иной реакции) на них. Цель — соблазнение, перенос действия в интимные условия и наблюдение за стриптизом. Логическое развитие акта раздевания остается за кадром — ведь это эротика, а не порно.

Rulez > Прогресс со времен первой части налицо. Интерьеров стало гораздо больше, и они далеко не "диван и пальма рядом", а вполне продуманные и жизненные. С подбором девушек Exe-Soft также не промахнулись — выглядят они много лучше предшественниц, да и не переигрывают в произнесении фраз. Видимо, сказываются объемы финансирования.

Sux > Это лишь с натяжкой можно считать "игрой". Скорее, видеоэротика с сюжетными элементами.

Что еще > Человек, слабо озабоченный от просмотра стриптиза в XX-й раз, может озвереть. Проматывать ролики-то нельзя, а дойти до финала с первого раза способен разве что Дон Жуан.

ПО ВКУСУ И ЦВЕТУ ДОЖДАЛИСЬ? **Кто не ждал, тому до лампочки. А кто ждал, тот дождался.**

Хроники Героев I-IV (Heroes Chronicles)





Жанр: Фэнтезийная стратегия • **Издатель:** 3DO/"Бука" • **Разработчик:** New World Computing/MiST land • **Похожесть:** HM&M 1-3
Системные требования: P100(P200), 16(32)Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Сколько CD:** Суммарно — четыре

В основе > Желание 3DO скрасить фанатам ожидание четвертой части "Героев" (та, которая в 3D и все такое), заодно подзаработав на карманные расходы и бензин для "Феррари". "Хроники героев" представляют собой четыре мини-кампании, по восемь карт в каждой. Продаются они все за отдельную цену. Описывать несколько раз одно и то же не стоит, поэтому обзора первых хроник мы не делали, а решили дождаться выхода всех. Дождались.

Как играть > Догадайтесь с трех попыток.

Rulez > Кампании специально сделаны так, чтобы играть в них было не особо сложно и в то же время долго. Ролики хороши, как и музыка. Сюжет расписан очень красноречиво — ценители подобных вещей будут удовлетворены.

Suxxx > Все же восемь карт на каждую "хронику" — маловато. Потом — никаких новых артефактов, существ, городов нет. Опытным игрокам в Heroes все четыре "Хроники" неинтересны: даже на Impossible проходятся без малейшего напряга. Скучно, господа.

Что еще > Лишь бы 3DO не вошли во вкус, как с это произошло с Army Men.

НА ВКУС И ЦВЕТ ДОЖДАЛИСЬ? **Пачки новых кампаний для начинающих и слабых игроков. Среднего пошиба и с роликами.**

Илья Илюхин
Ilya2001@mail.ru

Оптимизация Windows 95/98/Me

минимум необходимого — максимум возможного



Наверняка вы сталкивались со случаями, когда компьютер неизбежно тормозил. Никогда не задумывались, почему так происходит?.. Чаще всего причиной тормозов является использование программ типа Talisman, Litestep и прочих, существенно загружающих систему. Потому что для их нормальной работы необходимо как минимум 64 мега оперативки.

Конечно, это неактуально для тех, у кого четвертый "Пентиум" с 512 Mb RAM. А что делать тем, у кого скромный P166?.. Не расстраивайтесь — мне известны реальные случаи, когда оптимизированный первый "Пень" работал быстрее второго. Прочитав эту статью и опробовав на практике описанные в ней приемы, вы ощутите реальный прирост в скорости у Windows 95/98/Me (а в некоторых случаях — 2000 и NT).

Из области красивостей

Многие любят пихать на рабочий стол высококачественные обои, да еще и в TrueColor, которые жрут целых 2 мегабайта драгоценной оперативки, снижая производительность системы. Зеленый фон — и больше ничего быть не должно. Также советую убрать во вкладке эффекты (effects в английской версии), анимацию (выезжающие менюшки, окошки и прочие "красивости") и сглаживание шрифтов — системе должно полегчать.

Уберите загрузочный логотип. Сделать это совсем несложно. Зайдите в MSDOS.SYS и смените параметр logo с 1 на 0. Если параметр не прописан, то впишите его самостоятельно. Таким образом вы сэкономите несколько драгоценных секунд. Следует также вписать строку **BootDelay=0** — это сократит паузу при загрузке до 0, в то время как по умолчанию задержка выставлена на 2 секунды. Правда, при этом будет сложно попадать в стартовое меню (клавиша F8), но это легко можно обойти, просто держа нажатым CTRL в процессе загрузки.

Если дальше следовать тропой юного "оскопителя фоточки", то можно убрать звуки. **Панель управления/Звук**. Замените схему на **none**, ваша система будет грузиться быстрее на старте, ускорится открывание всяческих окошек, а при выключении компьютера не будет томительного зависания.

Далее — шрифты. Уберите все, которыми не пользуетесь, и системе не придется тратить драгоценную оперативку на буферизацию десятков установленных шрифтов.

Увеличение быстродействия

Сначала разберемся со свопом (swap-файл). Заходите в **Мой компьютер/Свойства/Быстродействие/Виртуальная память**. Обычно его ставят раза в 3-4 больше, чем обычная память компьютера (это правило верно только для машин с памятью меньше 256 Mb — если памяти больше, то увеличение свопа приведет лишь к растрате дискового пространства, а не к приросту быстродействия). Рекомендуется ставить своп на диске (или разделе), где стоят "Винды". То есть если у вас 32 Mb оперативки, то файл подкачки надо ставить мегов этак на 150-200. Если у вас на компьютере несколько винчестеров (физически, а не один, разбитый на несколько разделов), то имеет смысл Windows и ее swap-файл держать на разных дисках. Скорость работы от этой нехитрой операции заметно возрастет.

Если в настройках **Мой Компьютер/Свойства/Быстродействие/Файловая Система** указать, что ваш компьютер — это файловый сервер, он будет работать быстрее, так как станет активнее кэшировать данные, будет использовать больше памяти. Если не уверены, то лучше не ставьте, особенно если у вас в районе проблемы с электричеством, потому что если отключат питание, возможна потеря данных — они просто не успеют записаться на диск (за совет спасибо *Дмитрию Турецкому*).

Пришло время разобраться с кэшем. Открывайте "блокнотом" **C:\Windows\system.ini**. Создаете параметр **[vcache]**. И прописываете:

Для 32 MB RAM:

```
[vcache]
MinFileCache=2048
MaxFileCache=6144
chunksize=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

Для 48 MB RAM:

```
[vcache]
MinFileCache=2048
MaxFileCache=8192
chunksize=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

Для 64 MB RAM:

```
[vcache]
MinFileCache=2048
MaxFileCache=10240
chunksize=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

Для 128 MB RAM:

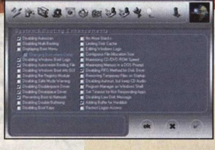
```
[vcache]
MinFileCache=4096
MaxFileCache=16384
chunksize=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

И из числа "скрытых возможностей". В разделе **[boot]**, заменив строку **shell=Explorer.exe** на **shell=Progman.exe**, вы сможете насладиться "чудесным" интерфейсом Windows 3.1.

Лишнее из автозагрузки — долой

Не все программы, стартующие с компьютером, находятся в вышеупомянутой папке. Если у вас стоит Win'98, в папке **Стандартные** выбирайте **Сведения о системе**.

Потом выберите **Настройка системы**, а далее **Автозагрузка**. Я бы посоветовал убрать все галочки, кроме explorer.exe.



Очистка мусора

Со временем все компьютеры, на которых установлена система Windows, захламляются. Проводите примерно раз в неделю очистку каталога Temp. Если вы ни разу туда не заглядывали, то вполне вероятно, что очень удивитесь, увидев, сколько ненужного хлама там скопилось.

Ну а если лень проводить все работы вручную, то опять открывайте любой текстовый редактор по вашему вкусу, открывайте autoexec.bat и пишите следующее:

@DELTREE /Y C:\Windows\Temp\

Удаление папки Temp.

@MD C:\RECYCLED

Создание новой директории Temp.

Хотя, в принципе, последнюю строку можно и не прописывать, Windows создаст ее заново сама во время загрузки.

Для тех, у кого стоит Windows Millenium. В этой версии "форточек" предусмотрена опция System Restore, которая предназначена для того, чтобы автоматически отслеживать и запоминать изменения, произведенные в системных файлах и реестре Windows. System Restore позволяет вам отменить изменения, вызвавшие нестабильность системы. Это достигается за счет периодического создания так называемых "Restore Point", что дает возможность вернуть систему в то состояние, когда она функционировала стабильно. Занимает очень много места на диске и отъедает немало памяти компьютера в процессе работы. Рекомендую отключить. Особенно если места на диске у вас катастрофически не хватает. Избавиться от всего этого — проще некуда: Control Panel/System/Perfomance/Filesystem/Troubleshooting/Disable System Restore.

Необходимый софт

Многое из того, что я описал, можно сделать не вручную, а с помощью некоторых программ. Заметьте, эти программы не подлежат сравнению, у них совершенно различный спектр применения. Ниже вы найдете описания программ, которые нужно поставить, если вы хотите, чтобы ваш компьютер работал быстрее.

WinBoost 2001 Gold Edition

Разработчик: Magellass Corp.
Размер: 1,42 Mb
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.winboost.com, www.magellas.com

Фаворит по настройке и оптимизации системы. Установив его на свой винт, вы можете настроить почти все, что захотите. Куча всевозможных разделов: настройки загрузки системы, а также основные настройки самой системы, настройки меню Пуск, внешнего вида Windows Explorer (Проводника), настройки рабочего стола, настройка Internet Explorer и Outlook Express. Есть целый раздел, посвященный изменению свойств папок — запрещение доступа ко многим вещам и т.д. (скорее для админов). С помощью программы можно легко сменить любые иконки. Последняя закладка в WinBoost — просто гора советов по настройке Windows. Словом, оптимизация всего, что только можно оптимизировать.

Но программа небесплатная, за нее надо платить 25$, и существует она только в английской вариации, плюс отказывается работать и на Windows NT, и на Windows 2000.

Cacheman 3.80

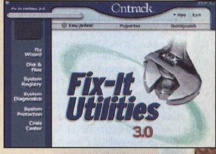
Разработчик: Outer Technologies, Thomas Reimann
Размер: 495 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.outertech.com

Cacheman — просто гигант в возможностях оперировать кэшем. Особенно порадовало меня то, что можно настроить его под определенные системы. К примеру, можно сделать, чтобы кэш был оптимизирован только под игрушки, системы с маленьким количеством памяти и т.д. Советую поставить программу тем, кому не жалко места на диске, а памяти пока маловато. Минусы практически отсутствуют, а вот то, что Cacheman — пока единственная программа в своем роде, да к тому же еще и имеет статус Giftware (то есть распространяется бесплатно), делает честь разработчику программы (*Томасу Рейману*, — программа выложена на наш компакт с его одобрения).

Fix-it Utilities 2000 1.5.2.

Разработчик: Onrack Data International
Размер: 12 Mb
Лицензия: Платная
Язык интерфейса: Английский
www.ontrack.com

Опережает Norton Utilities по всем параметрам. Плюсы — только успевай перечислять. Распознает неполадки, лечит и дефрагментирует жесткие диски, восстанавливает удаленные файлы, чистит и оптимизирует системный реестр, автоматически удаляет ненужные и старые файлы, проверяет железо, защищает систему от вирусов... и это еще далеко не все. Поддерживается Windows 95/98/ME/NT 4.x/2000.



Заказать программу можно через сайт компании (увы, но на нашем диске вы данной программы не найдете, она выкладыванию не подлежит). Обладателям Windows ME немного не повезло — CrashProof (предотвращение зависания Windows) пока не поддерживается данной системой. В целом же, Fix-it Utilities является достойной программой, чтобы занять свои положенные 40 Mb на вашем жестком диске. Если сможете ее раздобыть.

* * *

Несомненно, осталось еще много незатронутых тем по улучшению работы Windows. Внимательно приглядевшись к своему компьютеру, можно увидеть кучу всего, что стоит оптимизировать. В одном из ближайших номеров "Мании" мы планируем напечатать статью, посвященную ускорению работы в онлайне. Оставайтесь с нами — и ваш "серф" по Сети будет быстрым... ■

Алексей Свиридов
page49@yandex.ru



ВЕСЕЛЫЕ ИСТОРИИ ЭКРАН НЕ ПОКАЖЕТ ВАШ...

Статья "Веселые истории экран не покажет ваш..." о смешных казусах, с которыми столкнулись разработчики компании Nival Interactive в ходе создания известной всем и каждому игры "Проклятые земли", написана одним из участников проекта — Алексеем Свиридовым — и открывает цикл материалов, которые с некоторой периодичностью будут идти в "Территории разлома". Общая тематика данных материалов — рассказы о различных интересных аспектах создания игр; о том, с какими трудностями сталкивались разработчики в процессе работы; и о многом другом из этой же области.

РЕДАКЦИЯ.

Только, пожалуйста, не надо возмущаться, дескать: "Как это не покажет? А подать сюда веселые истории!". Я имею в виду веселые истории, которые происходили во время доводки до ума игры "Проклятые Земли", и связаны эти истории почти целиком и полностью с багами в игре. Причем довольно-таки часто эти баги в момент проявления вызывали не столько смех, сколько досаду, и лишь потом, когда о них вспоминали, вдруг выяснялось, что на самом-то деле все было очень смешно. Так что, дамы и господа, не обижайтесь, что во время игры в "Проклятые Земли" ваше экран не покажет тех веселых историй, о которых я сейчас расскажу.

Разум искусственного интеллекта

Вообще говоря, "Проклятые Земли" — игра... как бы это сказать... с характером. В процессе всей работы она время от времени вдруг начинала, что называется, "себя вести". Это свойство проявилось у нее еще во время работы над самой-самой первой неиграбельной демкой, которая в момент своего появления восхищала своей крутостью и красотой, ну а сейчас может вызвать разве что чувство умиления: ути, агусеньки...

Сюжет той демки был очень простой: бережок, на берегу стоит лучница и ведет беспокоящий огонь по площадям куда-то за реку, позади горит костер, бегают собаки — в общем, простая и суровая картина простой и суровой жизни на простой и суровой земле. Сюжет этот, при всей своей бесхитростности, делался довольно долго, потому что тогда все прописывалось и собиралось буквально на коленке. То камера не туда посмотрит, то огонь не в том месте загорится, словом — обыденные и скучные баги.

Но на этот раз после очередной пересборки произошло то, чего не ожидал никто. Костер горел где надо и камера смотрела куда задумано. Вот она неспешно пролетела над палатками, развернулась, показав панораму песчаного берега, приблизилась к лучнице, чтобы сделать крупный план... А лучница, лишнего слова не говоря, сделала энергичный жест рукой в сторону камеры (дескать, задолбали!), повернулась и деловито зашагала куда-то вдоль берега. Камера с полным безразличием смотрела на опустевший берег, а создатели, чье творение вдруг обрело свободу воли, обалдело смотрели друг на друга...

Причину нашли: каким-то образом лучнице передалась логика поведения одной из собак, и она отправилась патрулировать на край карты. Вроде ничего особенного, но в тот момент создавалось полное впечатление, что этой женщине действительно надоело раз за разом позировать на песчаном бережку.

Это было первым звоночком, предупреждающим о том, что развитая логика поведения в нашей игре может оказаться не только благом. И действительно, когда "Проклятые Земли" стали уже не демкой, а игрой, "поведение" начало преподносить сюрприз за сюрпризом. Уже на этапе бета-тестирования произошла история, которую непосредственные свидетели запомнили надолго (а было их, свидетелей, не так уж мало). Итак, человек получал новую версию игры. Привычно загружал ее, привычно глядел на экран главного меню...

А наше замечательное главное меню, этот многоярусный каменный столб с каменными же табличками, величаво разворачивалось, неспешно спускалось с горы и шло себе прогуливаться по холмам, осторожно обходя волка, чтобы не отдавить животине лапу. Впечатление от этой картины, наверное, навсегда отложилось в памяти каждого, кто это видел.

Ларчик открывался просто: по разнообразным техническим причинам столб был реализован как монстр, и по случаю очередного переглюка этот монстр пошел патрулировать окружающую территорию!



Примерно к тому же времени относится и история с напуганным Проклятием. Когда наш доблестный герой Зак и старик-маг вошли в подземелье для последнего боя, кто-то решил для проверки, уж не помню чего, напасть на Тка-Рика. Рику от этого было ни жарко ни холодно, а вот Проклятие — этот ужасное чудовище и ночной кошмар джунов... Оно попросту испугалось иметь дело с таким безумцем. И вместо того, чтобы начать финальный бой, самым позорным образом бегало (летало) прочь от Зака, стараясь забиться в самый дальний конец зала. Так что фраза "бей своих, чтоб чужие боялись" оказалась справедливой на все сто процентов.

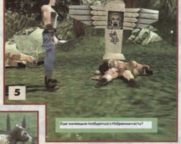
Волею графики

Впрочем, гораздо чаще, чем AI, всякого рода сюрпризы начала преподносить графика. Например, у террейна (местности) было замечательное свойство — он мог иметь отрицательный наклон, причем зрительно углядеть это место было невозможно. Но зато, если персонаж шел по

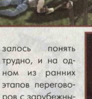
этому террейну, он в какой-то момент вдруг подскакивал на несколько метров в воздух, потом опускался и топал дальше как ни в чем не бывало. А если над этим местом пролетал файербол, то выглядело это еще зрелищней... Впрочем, скриншот этого у меня сохранился, и желающие могут посмотреть *(картинка №1)*.

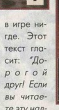
Вообще говоря, пробы и ошибки во времена отладки 3D-движка иногда приводили к удивительным результатам. Пока не была как следует сделана обработка размеров боксов объектов, одни персонажи бегали сквозь других, человек мог заползти в бревно, и время от времени на экране возникали жуткие монстры, вызывающие в памяти классический ужастик про муху *(картинки №2 и №3)*. Впрочем, некоторые несознательные товарищи сознательно пользовались этим и заставляли героя оказываться, так сказать, в двусмысленном положении *(картинка №4)*. Признаться честно, этим "сознательно несознательным" был я сам, и честно говоря, самые... эээ... интересные картинки из своей коллекции я предпочту сохранить для частных просмотров. И не то чтобы я специально искал самые пошлые ракурсы, отнюдь! Просто исторически сложилось, что, тестируя очередную версию игры и очередной вариант карты, я старался сделать то, чего ни программеры, ни левел-дизайнеры не ожидали от игроков. А игроки — они люди, прямо скажем, изобретательные. Если что-то можно сделать неправильно, они это сделают неправильно, а если что-то сделать неправильно нельзя, они все равно сделают это неправильно.













Берегись Избранного!

Вот я и пытался по мере сил имитировать такого игрока, и надо сказать, что кое-где это удавалось. Например, все помнят, с какой скоростью убегают молящиеся в самом начале самой первой миссии? Это — результат того, что как-то раз, начав новую игру, я взял да и.... Словом, Избранный оказался несколько не таким, каким его воображали себе местные жители *(картинка №5)*. Впрочем, по приходе в Поселок я тому же самому Избранному назначил наказание, которое он вынес стоически *(картинка №6)*.

Вообще, в те славные времена герой был куда круче, чем сейчас (само собой, что это был баг) — враги умирали от страха на расстоянии десятка метров от него, стоило только Избранному или кому-то из его друзей взмахнуть топором! *(картинка №7)*.

Да, кстати, а почему я его называю то Избранный, то Герой, и ни разу не Зак? А потому что это имя появилось, в общем-то говоря, незадолго до релиза и было предметом долгих и жарких споров, как и другие имена. А до того он был "никому никто, и звать никак". Людям со стороны это оказалось понять трудно, и на одном из ранних этапов переговоров с зарубежными партнерами они, среди всего прочего, выразили недоумение, почему у главного персонажа такое странное имя — "Geroy".

На самом деле придумывание имен оказалось весьма непростым занятием — требовалось, чтобы, с одной стороны, имена не резали слух, с другой — не были похожи на привычные, с третьей — чтобы они, не дай бог, не означали какой-нибудь похабщины на каком-нибудь распространенном языке...

Правда, в этом мне помог мой круг общения — ролевики и толкинисты, чьими именами я без зазрения пользовался. Надо сказать, что народ отнесся к этому с юмором. Например, Бабур — это реальное прозвище мастера-завхоза на "Хоббитских Играх" 99-го года, и когда он узнал, что превратился в Бабура-Скрягу, он нисколько не обиделся, наоборот — гордо заявил, что, значит, не зря трудился! Более того, ко мне чуть ли не очередь выстроилась из желающих попасть в игру, и некоторые всерьез обижались, когда узнавали, что поезд ушел и мест больше нет.



"Дорогой друг!.."

Тексты вообще и брифинги в частности — это очередной раздел "веселых историй". Классической историей можно считать то, как я решил заменить в тексте всех *"огров"* на *"людоедов"*, и послушный "Ворд" действительно заменил их ВСЕХ. То есть когда в тексте появилось слово *"погребальная песня"* в новой редакции, мне сначала стало весьма нехорошо и лишь потом весьма весело.

Впрочем, некоторые вставки по текстам я делал специально: например, в ресурсном файле существует запись с "пустым номером", то есть которая не должна выводиться в игре нигде. Этот текст гласит: *"Дорогой друг! Если вы читаете эту надпись, значит, вы сумели залезть в ресурсный файл. Учтите, что если вы будете в нем что-то менять своими шаловливыми ручками, игра может глючить или вообще не запустится"*. И как было приятно увидеть на ниваловском форуме сообщение, начинающееся словами: *"Дорогой друг! Если вы читаете это сообщение, значит, вы сумели залезть на форум..."*. Ей-ей, приятно, что труд не пропал даром.

Но вернемся к брифингам. Наверное, всякий, кто играл в "Проклятые Земли", хотя бы раз да пинал свинью. Но мало кто знает, что в первом варианте брифингов, когда игроку просто показывались портреты говорящих, эта свинья имела примерно метр семьдесят в холке и производила самое устрашающее впечатление. Но зато тогда было проще с расположением предметов, о которых шла речь. А с новой системой брифингов иногда случались казусы *(картинка №8)*.

По данным авиаразведки...

Когда же дошло дело до мультиплеера, то вроде бы уже отработанный интерфейс поселка вновь начал преподносить сюрпризы: например, некоторые из персонажей оказались слишком секретными и выступали только с черной полоской на глазах *(картинка №9)*.

Ко временам работы с мультиплеерными квестами относится и история с авиацией. Для тестирования был сделан фэйковый квест (убить белого волка около стада свиней), и, соответственно, требовался драфтовый текст. Я, желая позабавить себя и тех, кто будет отстраивать работу мультиплеера, написал что-то вроде: *"По данным авиаразведки, белые волки силами до одного зверюги подкрадываются к нашим колхозным свиньям..."*. Этот текст вместе с остальным в рамках сдачи очередной версии попал к переводчику в руки. Переводчик, ничтоже сумняшеся, его перевел, и версия уехала за границу. И пришло оттуда удивленное письмо — а откуда в игре авиация, это что, новая концепция какая-то? Пришлось объясняться — сначала мне с руководителем проекта, а потому ему с немцами.

И еще одна история, опять же связанная с немцами. Мы тестировали очередной патч, и я с немецкой версией зашел на немецкую же мультиплеерную карту. А надо сказать, что героиня у меня была... Ах, какая героиня! Я ей специально характеристики делал так, чтобы поэффектней девица выглядела. И вот эта героиня у меня как раз купила руну усиления, а ради этого ей (под моим чутким руководством) пришлось снять с себя практически все.

Так вот, захожу я (то есть она), красивая и смелая, в одном прозрачном розовом купальнике на карту... И через полминуты вижу сообщение. Я по-немецки ни бум-бум, но последнее слово разобрал. Выглядела фраза так:

"Дыр-дыр-дыр, бла-бла-бла — психопатиш?!"

Финальный этап

Ближе к релизу всякого рода "простые" баги были исчерпаны и откровенные горбухи уже не появлялись на экранах, хотя активное применение чит-кодов иногда вызывало к жизни весьма странные ситуации, вроде "ритуального убийства тигров" *(картинка №10)* или же "расстрела перед строем по приговору военно-полевого суда" *(картинка №11)*. А у программистов шла борьба с дешевыми видеокарточками, на которых играть в "Проклятые Земли" было, в общем-то, можно, но при этом имелась реальная опасность двинуться рассудком, вглядываясь в психоделическую игру цветов и текстур *(картинка №12)*. На иллюстрации приведен еще не самый крайний случай, а обычно герой имел вид Хищника, у которого вовремя не проведено техобслуживание маскировочного костюма.

Тем не менее, я думал, что игра уже не преподнесет мне никаких особых сюрпризов, тем более что, как всегда, чем ближе были сроки, тем больше обнаруживалось вещей, которые вроде бы сделаны неплохо, но стоило бы улучшить...





И именно тогда произошла история, которая окончательно убедила меня в том, что в Проклятых Землях есть что-то мистическое. Мне потом все объяснили, и умом я понимаю, что битики-байтики сами по себе никуда не бегают, что все заранее предусмотрено. Но подсознательно я в это поверить так и не смог.

Пещера на Суслангере

Итак, тестировалась зона "Пещера на Суслангере" — там где живут кошмарные существа "червелицые", где у них стоит храм, а около храма — жрецы, где патрулируют гарпии и злобоглазы.

Короче, я — в смысле, Зак — не подходя к храму, убил злобоглаза. Обычное дело. Но минуты через три набежала толпа червелицых плюс старая крутая гарпия, и вломили они мне по самые не балуйся. Еще раз — тот же эффект. Тогда я включил "читерское зрение" и увидел, что на самом деле происходило.

К трупу убитого злобоглаза подошел (вернее, подплыл) червелицый-прислужник. Забеспокоился, замахал руками и бросился бежать к двум своим сотоварищам. Втроем они обсудили сообщение прислужника (выглядело это именно как возбужденное обсуждение с отчаянной жестикуляцией), после чего направились... Нет, не к герою. Направились они к гарпии — чтобы позвать ее на помощь. Остановились перед ней, размахивая руками и что-то выкрикивая на своем языке — но гарпия не снизошла до просьбы простых стражников и прислужников.

Однако дело было серьезным, и червелицые пошли рассказывать о том, что где-то рядом враг, остальным своим сородичам, и наконец, собравшись большой толпой, они направились через мост, где рядом с храмом обитали червелицые-жрецы, высшая каста этого странного народа. Видимо, жрецы осознали степень угрозы мирному существованию и сказали толпе что-то ободряющее, после чего толпа ломанулась обратно через мост, снова к старой гарпии...

Я не знаю, как объяснить то, что на этот раз гарпия "завелась". Другого объяснения, кроме того, что жрецы дали стражам и прислужникам свое высочайшее разрешение на привлечение гарпии к операции, я так и не придумал.

Словом, вся толпа плюс гарпия двинулась к Заку, но не по прямой, а разделившись на несколько групп, перекрывая пути к отступлению по всем правилам загонной охоты. И очередная смерть Избранного была предрешена... Наверное, это нельзя назвать "веселой историей" — но именно она запомнилась мне больше всего.

Экран не покажет

В общем-то, можно было бы вспомнить еще немало — и разнообразные горбухи с озвучкой, когда Забияка, убив зайчика, вздыхал "Здоров был парень!", а Зак, умирая, восклицал: "Тут надо по-другому!". Можно вспомнить, как у модельки единорога хвост оказался там, где должен был бы быть... ну, в общем, совсем не хвост, или как Зак сам у себя воровал деньги и вещи, или как заклинание уменьшения превращало жабу в "материальную точку", из которой по-прежнему летели зеленые плевки...

Но честное слово — все это весело именно вспоминать, а исправлять было несколько менее забавно. И уж совсем грустно было бы, если б что-то из перечисленного повеселило не нас и бета-тестеров, а покупателей релиза. Возможно, мы вычистили не все, и у игроков тоже найдется повод улыбнуться, но все-таки: те веселые истории, о которых я рассказал, ваш экран точно не покажет. И это хорошо. ■

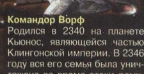
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация
по игре и вселенной STAR TREK
на официальном сайте игры
www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта **три Кровавых Сферы**, они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космофлота капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.



Командор Ворф

Родился в 2340 на планете Кьюнос, являющейся частью Клингонской империи. В 2346 году вся его семья была уничтожена во время атаки ромулян на форпост Китомер. Юный Ворф был подобран кораблем Федерации и доставлен на Землю.

Ворф учился в Звездной Академии с 2357 по 2361 год, а спустя три года после ее окончания получил назначение на корабль «Энтерпрайз». Через восемь лет он был переведен на космическую станцию «Дальний Космос-9», где возглавил отдел специальных операций. Ворф также является капитаном корабля «Дерзкий».

Ворф в совершенстве владеет приемами рукопашного боя, и поэтому именно его отправляют на выполнение наиболее опасных миссий, где требуется сила и ловкость.

Бэт-Леф

Оружие клингонских воинов, представляющее собой двуручный клинок оригинальной формы. Предназначено для использования в ближнем бою, в руках эксперта превращается в поистине смертельное оружие .

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая **станция «Дальний Космос-9»** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!

1С
Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.











infinite loop
НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ.
www.infinite-loop.ru

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Железное интервью

металлоискатель спешит на помощь

Говорят, убийца рано или поздно возвращается на место преступления. Зачем, интересно? Ностальгия мучает?

Я не убивал **"Железную Стратегию"**, но вернуться к ней хочется. На вопрос "зачем?" ответить никак не могу. Для ностальгии рано, для пополнения багажа знаний — поздно. Наверное, это подсознательное. Есть что-то такое внутри игры, что тянет на себя одеяло и не дает уйти. Дабы разобраться, что именно, я решил взять интервью у **Олега Костина, руководителя проекта**. Интервью мне не помогло, но массу интересных сведений об игре я выяснил.

Коллектив разработчиков "Железной Стратегии". Олег Костин, наш респондент, — крайний справа.

Игромания (ИМ): ***Расскажите подробней о вселенной Parkan — насколько она велика, как долго, кем и с какой целью создавалась? Насколько я понимаю, это первая фантастическая вселенная из созданных в России, которая была использована для создания компьютерных игр?***

Олег Костин (ОК): Позвольте в качестве своеобразного эпиграфа привести одно высказывание, заимствованное прямиком из форума "Parkan. Железная Стратегия":

"...Насколько я знаю автора вселенной Parkan, он может гнать без остановки, описывая свой мир. Но еще никто не дожил до конца этого описания..."

Вообще-то эти слухи имеют под собой кое-какое основание: однажды Никита Скрипкин решил проверить их на практике — в результате ваш покорный слуга драл глотку три с половиной часа, излагая "базовую концепцию". Потом у меня сел голос и Никита — с немалым, надо сказать, облегчением — предложил перейти со Sci-Fi на пиво. Такие дела.

Если говорить серьезно, то "вселенная Parkan" — штука довольно объемистая. Более или менее подробно проработанная ее часть "занимает" почти половину нашего рукава Млечного Пути и охватывает период от середины XX века до окончания Третьей Войны Лиги. Кое-какие события приходятся далеко за пределами этого промежутка времени: некоторые — в будущем, но, по большей части, в историческом (или не очень) прошлом.

Понятно, для того, чтобы "выяснить" такую "историю", потребовалось немало времени. Приблизительно — лет двадцать: первые рисунки и сюжетные наброски, посвященные Лесу (от них, честно говоря, сейчас уже мало что осталось), появились в 81-82 годах — мы делали их для собственного удовольствия вместе со Станиславом Вербелем (он теперь стал взрослым, солидным дяденькой-дизайнером и "детскими играми" больше не занимается).

С тех пор "вселенная" потихоньку обрастала деталями, подробностями и персонажами — на ее основе удалось состряпать даже пару-тройку вполне приличных "модулей" для доморощенного варианта настольной RPG, выдержанной в стиле Sci-Fi. Кроме того, у нее появилась псевдонаучная мифология — так сказать, "легенда о сотворении мира в стиле киберпанк". Кое-что из этих материалов даже просочилось наружу — например, популярное изложение азов космологии и астрономии для любителей Sci-Fi ("Galaxy"). Насколько мне известно, этот текст до сих пор гуляет по сети — правда, без иллюстраций.

А потом случился Parkan. Его появление было, в некотором смысле, неизбежно ("...хочешь делать Star Wars?" — примерно такой вопрос задал мне Никита, когда мы еще только-только познакомились). С самого начала мы стремились создать игру/путешествие/приключение, и готовая "игровая вселенная" пришлась как нельзя более кстати. Разумеется, "локальный сюжет" (он, собственно, и "происходит" в игре) пришлось изобретать специально — этим мы занимались на пару с Никитой, при весьма деятельной поддержке всей остальной команды.

Заодно "вселенная" получила свое теперешнее название: ведь никакого "летающего рогалика" в ней раньше не было и в помине. То есть — до появления игры "Parkan. Хроника Империи".

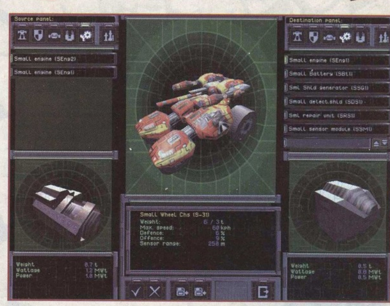
ИМ: ***Вселенная Parkan, по всей видимости, очень гибкая и податливая основа, которая позволила бы сделать игру практически любого жанра. Почему был выбран именно action/strategy? Предположительная кассовость? Личные пристрастия кого-либо из команды разработчиков?***

ОК: Мне кажется, что на основе любой проработанной "вселенной" можно сделать и аркаду, и квест, и вообще что угодно. Поскольку "вселенная" по определению не может являться каким-то определенным "сюжетом" (или набором "сюжетов"). "Вселенная" — это скорее логическая схема, свод аксиом и следствий — или, на худой конец, своего рода "историческая хроника", из которой можно (при наличии должной ловкости и желания) "вылущить" почти лю-

почти любую историю. Скажем, как-то раз (практически на спор) мне пришлось соорудить на основе всех этих технологических кошмаров вполне обычную фэнтези-сказку с магами, чудесами и прочими орками. Как ни странно, получилось вполне прилично (может быть, когда-нибудь и придется пустить эту историю в ход).

Что же касается надписи "action/strategy", изображенной на коробке, то это скорее фигура речи — в самом деле, нельзя же было там напечатать что-нибудь вроде "action/3D-shooter/simulator/элементы тактического командования/strategy".

Почему именно такая пестрая смесь? Пожалуй, такова фирменная традиция. Хотя, если честно, "кассовость" и "пристрастия" тоже принимались во внимание — глупо было бы это отрицать. Но все-таки, в основном это следствие принятой идеологии разработки: по нашему мнению, именно гибридная игровая концепция лучше всего отвечает самой логике развития компьютерных игр.



Логика эта очевидна и вполне естественна. Что хочет получить человек, запуская на своей машине игру? За исключением тех случаев, когда игрок специально желает имитировать только некоторый процесс (скажем, как в спортивных играх и некоторых симуляторах), он стремится просто пережить какой-то чудесный или героический сюжет (с собой любимым в главной роли). А для этого нужны:

— красивый и в меру упитанный герой, с которым можно себя отождествить (в классических стратегиях его как бы не видно, но он все равно подразумевается — Правитель, Владыка и пр.);

— подходящий интерфейс, который по возможности такую самоидентификацию подкрепляет — на "современном этапе" читай: 3D Action, симулятор или что-то в этом духе;

— специально подобранный сюжет, который маскирует то, что действие идет "не сплошняком" (до тотальной, неотличимой от реальности симуляции всего и вся дело, к сожалению, доходит пока только в кино).

А что это значит с точки зрения разработчика? А вот что:

— игра должна иметь в своей основе некоторую систему, моделирующую глобальные процессы на игровом поле или уровне. Это и есть стратегия: экономическая, сказочная или любая другая — набор формальных правил, описывающий мир в целом. Попросту говоря, если мир никак не меняется, не воздействует на игрока, не бросает ему вызова — в таком мире неинтересно жить.



— игра обязательно должна включать NPC и специальный интерфейс взаимодействия между ними и игроком. Давно известно, что "короля играет его окружение". Иными словами, если вокруг героя-аватара не будет друзей/союзников/зрителей/антагонистов — заняться ему будет практически нечем. Кроме того, все эти "окружающие" должны быть достаточно шустрыми, сообразительными и, по возможности, реагировать на действия персонажа более или менее разумным образом.

— игра должна включать аватара (воплощение игрока) и систему управления таким персонажем.

Как легко заметить, "Железная Стратегия" является одной из реализаций подобного подхода.

ИМ: ***Бытует мнение, что продажами своих игр в России денег не заработаешь. В связи с этим, "Parkan: Железная Стратегия" рассчитана на наш или прежде всего на зарубежный рынок? Если в большей степени на зарубежный — то проводили ли вы некоторые исследования, выявляющие вкусы западного игрока? Ориентировались ли на эти вкусы?***

ОК: Точной статистикой я, увы, не располагаю (в конце концов, это епархия специалистов по маркетингу), но полагаю, что доля правды в этом утверждении есть. Тем не менее, "Железная Стратегия" не рассчитана на какой-то конкретный рынок — наоборот, мы постарались сделать игру максимально интернациональной.

Понятно, что нам хотелось бы продавать ее и за рубежом тоже (я вообще думаю, что разработчика, который этого не хочет, ни в какой стране мира днем с огнем не отыщешь). Но мы живем именно здесь, и странно было бы игнорировать именно своих соотечественников.

Что касается исследований рынка или



этот центр управления можно запросто вывести из строя — для этого достаточно отстрелить ему блок сенсоров (радар, если хотите) или всю башню целиком.

— в любой момент оператор может переключиться на ручное управление любой машиной группы, сохраняя при этом возможность управления ведомыми с помощью меню (набор команд) и целеуказания (на экране своего собственного радара). То есть в бою можно попытаться склонить победу на свою сторону, полагаясь на личную ловкость и сноровку.

— оператор может переключаться между камерами различных центров управления — передавать виртуального себя по цепочке ретрансляторов.

И так далее в том же духе. А в результате изменяется вся манера управления: сложные тактические задачи можно иногда гораздо быстрее решить, переключившись в стратегический режим; а со стратегическими проблемами зачастую куда сподручнее разбираться, самолично вмешавшись в бой.

ИМ: *Что, по-вашему, служит залогом интересности геймплея "ЖС"? Жесткий и стремительный экшен, четкий баланс, необходимость быстро принимать решения, сильный, развивающийся на протяжении игры сюжет? Возможно, мощный AI, не дающий игроку расслабиться?*

ОК: Естественно, мы постарались довести до ума и баланс, и сюжет, и AI. Но все-таки главной изюминкой геймплея является, на мой взгляд, свобода действий. Вы можете играть в "Железная Стратегию" своим собственным способом: как боец, как тактик (squad commander) и даже как стратег. Это не значит, что всю игру легко пройти вдоль и поперек, полагаясь исключительно на собственные силы (как в обычном 3D Action), или до самой победы отсиживаться в уютном бункере (как это происходит в RTS) — практически любая миссия предполагает постоянную смену ролей.

К примеру, в одной миссии вы появляетесь на свет практически с голыми руками (такие мелочи, как пушка, плазменная винтовка, лазер и ракетная установка, разумеется, не в счет) и должны сами отвоевать для себя бункер, захватить прочие здания, наладить производство и только потом надавать врагам по шее. А на следующий раз вы получаете готовую, полностью укомплектованную базу, но... вынуждены большую часть времени висеть в МЦУ (мобильный центр управления) над полем боя.

прогнозирования портрета типичного потребителя, то мы, естественно, проводили такие работы и перед запуском проекта, и во время разработки. И, кстати, продолжаем заниматься тем же сейчас — это обязательный элемент жизненного цикла игры. Понятно, что мы весьма внимательно относимся к результатам подобных исследований, хотя, сказать по правде, частенько бывает нелегко примирить между собой абсолютно взаимоисключающие требования.

ИМ: *"Железная Стратегия", вне сомнений, полностью оригинальный продукт, но тем не менее — какие игры послужили вам источником вдохновения? Детали каких игр мы можем встретить в "ЖС"?*

ОК: Как и положено, есть "три источника и три составные части" этого самого вдохновения. Во-первых, это Quake, великий и ужасный; во-вторых, MechWarrior и, в-третьих, C&C и другие RTS.

А вот насчет деталей разговор особый. Компьютерная игра — это не лоскутное одеяло и не головоломка, которую можно составить из отдельных кусочков. Даже если напрямую заимствовать из других игр те или иные фрагменты, они все равно переплавятся, изменятся в процессе разработки до полной неузнаваемости.

Возьмем для примера классическую схему тактического управления:

— игрок смотрит на поле боя извне (скажем, в изометрической проекции);

— игрок видит отдельные машины/meches и может с помощью мыши (как правило) наводить их на цель, отдавать приказы, группировать и т.д.

В "Железная Стратегию" можно играть и таким образом, но... посмотрим, что получилось:

— игрок смотрит на поле боя извне, но его поле зрения определяется расположением стационарного (бункер) или мобильного центра управления (МЦУ). Причем

ИМ: *Кстати, об AI. В разговоре вы упомянули, что он создавался на основе книг по военной доктрине США. Расскажите, пожалуйста, об этом поподробнее.*

Каким именно образом использовались книги — были ли в возможности AI заложены описанные там военные хитрости и приемы, либо книги лишь дали общее направление, а развитием идей занимались программисты?

ОК: Тут небольшая путаница: "по военной доктрине" создавался не только AI, но и вся модель боевых действий — вплоть до некоторых элементов дизайна и характеристик варботов. Однако — есть одно "но".

О сколь-нибудь полном и последовательном воплощении всей этой идеологии в целом даже и речи никогда не шло. Дело в том, что военная доктрина — это набор солидных, весьма специальных документов. Они описывают перспективную организацию, принципы строительства, условия применения, финансирования и оснащения вооруженных сил целого государства (конкретных features — то бишь "хитростей и приемов" — там немного).

И даже если бы нам каким-то чудом (не иначе) удалось запихнуть все это в игру, что должен был бы в такой ситуации делать злосчастный среднестатистический пользователь? Он-то, по большей части, не является профессиональным военным, экономистом или политиком (не говоря уже о том, что для игры ему понадобился бы как минимум Cray).

Так что мы поневоле сосредоточили свои усилия на весьма ограниченном числе некоторых характерных аспектов — так сказать, современные методы ведения боевых действий в популярном изложении. И потому не стоит заниматься самообманом: эта игра (впрочем, как и любая другая) относится к настоящей военной доктрине примерно так же, как статья в популярном журнале к добротному учебнику теоретической физики.

ИМ: *Как вам пришла в голову идея создания юнитов из отдельных частей? Понимаю, что просто взяла и пришла ;), но не проще ли было сделать несколько стандартных типов юнитов? Не привело ли бы это к более четкой балансировке сил? Каким образом выверялся баланс — лишь путем многократного тестирования? Не покажется ли игрокам механика геймплея слишком сложной?*

ОК: В конечном итоге — все оттуда же, из военной доктрины США. Хотя на самом деле этот принцип используется уже давно —

обычная конвейерная сборка техники из готовых агрегатов, такие работы проводились еще во времена Первой Мировой. Сейчас во многих странах есть целые семейства боевых и инженерных машин, разработанных на одной и той же базе — обычно это БТР или БМП, иногда используется танковое шасси.

Именно такой подход и был положен в основу движка. Кстати, совсем не потому, что того требовал сюжет — просто именно таким образом было удобнее и логичнее выстраивать наш собственный технологический цикл. Естественно, мы могли по собственному выбору реализовать любую конструкцию варботов: модульную, стандартную или обе сразу (что, собственно, и было сделано — животные и есть эти самые "несколько стандартных типов юнитов"). Понятно, что мы остановились на более современной и прогрессивной концепции.

С балансом, как ни странно, не было особых проблем. Само собой, его настройка — дело трудное и кропотливое (зато чертовски интересное), но не так страшен черт, каким его малюют.

Начнем с того, что в основе баланса лежат статистические данные: реальные характеристики различных систем вооружений, созданных за последние 50-70 лет в разных странах мира. На основании этих данных с помощью методик, давным-давно разработанных военными специалистами для решения "настоящих" задач, была построена система уравнений (разумеется, с кучей "подгоночных коэффициентов") — оно-то и является балансом игры.

Далее, были разработаны специальные программы для тестирования: обстрел неподвижной мишени, парный бой, сражение "стенка на стенку". Некоторые из этих отладочных средств вы можете увидеть и сами: в "Железной Стратегии" есть режим autodemo — в точности такой же, какой использовался для отладки игры, только без специальных числовых и графических указателей (их мы удалили специально — чтобы не портить картинку).

Так вот, в этой схеме никак и нигде не фигурирует разница между составными и стандартными варботами — с технологической точки зрения эти случаи совершенно эквивалентны. Более того, для модульных конструкций мы получаем даже некоторый выигрыш. Дело в том, что характеристики таких боевых машин размазаны по "пространству состояний" более равномерно. Оно и понятно: в "Железной Стратегии" счет похожих, но не тождественных конструкций варботов идет не на штуки и не на десятки штук, а на миллионы. Поэтому мы с полным основанием можем считать, что многие характеристики изменяются не дискретно (скачками от модели к модели), а непрерывно — и, соответственно, можно пренебречь многими эффектами дискретизации (кто сам когда-нибудь кодил — знает, какая это головная боль).

По той же самой причине в игре нет жесткого баланса. Иными словами, в ней спонтанно не возникают ситуации, когда успех или неуспех миссии напрямую зависит от того, сделал или не сделал игрок какое-то определенное действие — скажем, построил/захватил/исследовал конкретный тип варбота и т.п. заморочки в этом же стиле. Так что и по части геймплея мы, в конечном счете, оказались в выигрыше.

ИМ: ***В "ЖС" игроку откроется лишь небольшая часть сюжетной подоплеки игры. Будет ли у интересующихся возможность узнать все полностью? В частности, о связи сюжетных линий "ЖС" и "Parkan", если таковая имеется?***

ОК: Конечно. На сайте нашей компании (***www.nikita.ru***, русский раздел, или прямиком на ***www.parkan.ru***) есть специальный раздел: там находится связно изложенное описание вселенной Parkan — в основном той ее части, которая имеет отношение к "ЖС". Периодически содержимое этого раздела обновляется и дополняется (иллюстрациями, например).



Что касается сюжетных линий "Parkan. Хроника Империи" и "Parkan. Железная Стратегия", то их связывает в основном единая "игровая вселенная" и, пожалуй, еще сторона, за которую выступают герои обоих игр — Федерация/Метрополия или, еще точнее, Флот Метрополии. Конечно, мы подумывали о том, чтобы превратить Parkan в традиционный "роман с продолжениями" — бесконечно длящуюся историю одного и того же персонажа, но потом решили все же заняться историей вселенной в целом. И это вполне логично — в отличие от героя, вселенная дает сценаристу-разработчику гораздо больше свободы для маневра.

К тому же (это мое личное мнение) глупо заставлять игрока чувствовать себя кем-то. Мы создаем иллюзорный мир, в котором человек может проявить именно себя — такого, какой он есть если не в жизни, то хотя бы в собственном воображении. Поэтому наши миры "безличны" — героев в них творят сами игроки.

ИМ: ***Как долго создавался движок игры? Планируете ли вы дорабатывать его и использовать в дальнейших проектах (одним из которых, как известно, стал "Сафари-Биатлон")?***

ОК: Существующее программное ядро и утилиты мы разрабатывали около трех лет. Понятно, что за это время многие его части неоднократно модернизировались и даже частично переписывались.

Это, кстати, вполне естественно — движок, если только он действительно движок, а не просто код какой-то конкретной программы, совершенствуется практически непрерывно.

К настоящему времени на основе программного ядра, разработанного специально для "Parkan. Железная Стратегия", созданы две игры — 3D-квест "Полный улет" (использует в основном систему визуализации движка) и гоночная аркада "Сафари-Биатлон". Мы, конечно, планируем и дальше развивать это направление, но о конкретных проектах говорить пока еще рано.

ИМ: ***Несколько слов о планах на будущее касательно "ЖС". Будет ли у нее продолжение; а если решение еще не принято, то от чего оно будет зависеть? Если продолжению быть — то в каком виде? Что это будет за игра?***

ОК: Само собой, мы все рассчитываем, что вселенная Parkan не прекратит своего существования и после выхода "ЖС". Но, в конечном итоге, все зависит от игроков: как они примут и как они оценят нашу работу.

Если же говорить о продолжении, то в одном вы можете быть уверены совершенно точно: это будет очередная "гибридная игра" — что-нибудь необычное и, я надеюсь, оригинальное. Что именно? Поживем — увидим.

В конце концов, если все рассказать заранее, то никакого сюрприза не получится... ■

НОВОСТИ

Quake3

www.planetquake.com/nehahra

Выпущен первый некоммерческий **expansion pack** для **Q3** под названием **Tides of War** от команды **The Nehahra Project**. Четыре карты весом в 7.5Мб ждут вас на сайте. И, кстати, авторы Tides of War обещают, что это только начало.

★★★

www.planetquake.com/mrclean

На сайте **PlanetQuake** вряд ли кто присудит плохой карте номинацию *"Level of the Week"*. **Abusive Intentions**, уровень для **Q3** за авторством **Mister Clean**, по праву заработал это звание. Тимплейная (четыре на четыре) карта лежит на сайте победителя и ждет лишь одного — пока вы ее скачаете.

★★★

www.planetquake.com/newmod/newmod.html

Вы разочарованы отсутствием крюка в **Quake 3: Team Arena**? Вас не устраивает наличие БФГ на уровнях? Вам интереснее играть без брони, патронов, оружия и здоровья, щедро раскиданных на картах? Тогда вам точно нужно скачать **Quake 3: Team Arena NewMod**. И ни БФГ, ни брони... Зато крюк в вашем полном распоряжении!

★★★

q3zoo.telefragged.com

Забавный мод ожидает нас с вами, господа кутрикеры. Модели животных, частично срисованные с настоящих, частично выдуманные, плюс забавные карты, разукрашенные в веселенькие и, не побоюсь этого слова, детские цвета. Каждый зверь имеет не только собственную модель, но и биографию. Например, кенгуру Скиппи, которого в детстве обижали так, что к семи годам он стал алкоголиком, а с восьми лет до времени действия мода убил 700 054 человека только за то, что они смеялись над его большими ступнями. Веселый кенгуру. И таких вот колоритных личностей в модификации ожидается порядка десяти. Некоторые модели вы уже можете посмотреть на официальном сайте проекта **Quake 3: The Zoo**.

★★★

www.geocities.com/Area51/Vault/7965/switcharoo.html

Готов к использованию весьма интересный мод **Switcharoo**, действие которого заключается в том, что лю-

QUAKE III

Gridiron

www.planetquake.com/gridiron

Идея мода очень проста — игра в американский футбол. Две команды (желатель-



Это — мяч. Просьба не стрелять!

но не менее трех участников с каждой стороны) играют на специальных картах, снабженных, как и полагается, воротами с обеих сторон. В начале каждого раунда по центру карты выпадает мячик. Задача очевидна: схватить мячик и донести его до вражеских ворот, забив, таким образом, гол. Если вас успешно расстреляют, то мячик выпадет и, скорее всего, достанется вражеской команде. Тогда уже они перейдут в наступление и попытаются донести снаряд до ваших ворот.

Основная сложность состоит не в том, чтобы донести мячик, уклоняясь от вражеских ракет (по умолчанию выдают рокет-лаунчер), а в том, чтобы не поддаться искусу и не вступить в схватку. В этом случае вы, скорее всего, потеряете роль форварда и приобретете статус трупа.

Играть весьма интересно — только надо обязательно набрать кворум желающих, ибо местные боты в американском футболе далеко не спецы. Конечно, на роль серьезного конкурента традиционным видам тимплея мод не претендует, но борьба за голы, если увлечься, бросает адреналин в кровь не хуже настоящего футбольного матча.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

InstaGib

www.planetquake.com/instagib

Чтобы приканчивать врага быстро и безболезненно — путем стремительного вышибания его мозгов с одного выстрела — вы можете воспользоваться модом **InstaGib**. В девичестве он звался мутатором и обитал в пансконате под названием **Unreal Tournament**. Здесь, в Ку3, он воплотился в виде мода, где игроку вручается "рельса" с 999



Идеальная карта для InstaGib. Мало того, что здесь коридоров побольше, чем в ином лабиринте, так тут еще и боты играют практически как люди.

патронами, каждое попадание из которой приводит к летальному исходу среди врагов. То есть вам нужно "всего лишь" уметь хорошо целиться и вовремя нажимать на спусковой крючок. Просто (сложно), как тетрис, и столь же увлекательно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

UNREAL TOURNAMENT

UT Jail Break (UTJB 102)

www.daikiki.com

Свершилось! Режим командной игры **JailBreak**, знакомый нам по Q3, наконец-то добрался и до **Unreal Tournament**! Идея дан-



От звонка до звонка я свой срок отсидел...

ного мода заключается в следующем: убитые игроки респаунятся в "тюрьме", где и остаются до тех самых пор, пока не будут освобождены своими товарищами по команде либо пока эти самые товарищи не пополнят ряды пленников. Главная цель состоит в том, чтобы отправить в места не столь отдаленные команду противника в полном составе и уберечь от подобной участи свою команду. Первая задача решается путем банального "перестреливания" врагов, вторая — своевременного освобождения боевых товарищей. Когда все противники оказываются в тюрь-

ме, ваша команда зарабатывает очко, после чего игроки обеих команд респаунятся на своих базах, и игра продолжается.

JailBreak является, таким образом, одним из наиболее "умных" модов под УТ: решающую роль в победе играет не меткая стрельба, но стратегия, слаженная и четкая работа всей команды. В этой связи данный мод можно рекомендовать в первую очередь любителям CTF, а также и вообще всем игрокам, умеющим не только нажимать на спусковой крючок, но и думать.

В стандартный комплект *UTJailBreak 102* входят 5 вполне играбельных уровней: *JB-Coret*, *JB-LavaGiant*, *JB-Lostfalls-R1*, *JB-Nightmoves-R1* и *JB-SkullDrudgery*. Мод пользуется популярностью, в связи с чем регулярно появляются новые JB-карты.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

UT JB Map Pack 1

www.daikiki.com/UTJBmappack1.zip

Несмотря на то, что с момента выхода **UT JailBreak** прошло совсем немного времени, для мода уже успел появиться первый набор уровней — *UT JB Map Pack 1*. Пак содержит в себе 8 карт, 5 из которых (*JB-Niven*, *JB-LavaGiant*, *JB-DI-100-November*, *JB-DI-100-Face* и *JB-DI-100-EternalCave*) являются конверсиями стандартных CTF-уровней, а одна — переделанным для JB уровнем *Dm-Deck16][* (*JB-Deck16][*).



Надо же зверушкам как-то питаться!

Из двух "оставшихся" уровней (*JB-AF-Coloraido-105* и *JB-Phasma*) последний заслуживает особого внимания. Во-первых, в тюрьмах JB-Phasma создан особый антураж: когда в кутузке набирается, наконец, кворум, игроков плененной команды рвет на куски некая неведомая сила, но живые и очень голодные монстры из **Unreal**, каковой процесс сопровождается душераздирающими криками. Честное слово, эти звуки никого не оставят равнодушным! Во-вторых, время от времени одному из узников предоставляется шанс завоевать себе свободу в "честном" бою с одним из членов команды противника, вооруженным *ShockRifle* (при этом у пленника есть только пистолет). В-третьих, пленники могут совершить побег: если один из попавших в тюрьму игроков встанет на край имеющейся в кутузке доски, последняя поднимется, после чего другой узник сможет воспользоваться этой доской, чтобы добраться до окна; при этом для открытия оконной решетки необходима помощь третьего (!) игрока, находящегося на свободе. Все вышеперечисленное делает процесс игры на JB-Phasma крайне увлекательным и крайне атмосферным.

Teamplay Tourney Mod (TTM 1.03 build 18)

http://files.unreal.ru/UT/Mods/TTM/

Жизненно необходимый каждому уважающему себя игроку мод, самоотверженную работу над которым ведут два наших соотечественника: *34s.Pakman* (*Павел Кириллов*) и *thriLLa* (*Максим Павлов*). **TTM** предназначен для обеспечения игрокам максимального комфорта при игре в *Team Deathmatch* и *дуэль*. Лучшей рекомендацией данному моду может служить то обстоятельство, что подавляющее большинство турниров на территории России (а также СНГ) проходили и проходят именно под TTM.

В процессе игры с использованием TTM на экране постоянно присутствует таймер. Таймер (а также прицел) не исчезает и при включении *Showscores*, где, помимо всего прочего, игрок теперь может видеть исчерпывающую информацию, касающуюся своих товарищей по команде: количество здоровья, брони, наличие *Amplifier'a* (и время до окончания его действия), *JumpBoots* (с числом оставшихся прыжков), *невидимости* (и время до окончания ее действия), а также оружие, которое держит в руках данный тиммейт. Работает функция статистики а-ля Q3: подсчитывается эффективность данного конкретного игрока плюс нанесенные/полученные этим игроком повреждения (damage given/received) для каждого вида оружия.

В TTM реализована возможность использования и настройки звукового *Feedback'a*, т.е. звуков, которыми сопровождаются попадания в противника и собственные повреждения. Feedback может быть одного из трех типов: *Normal* (как в оригинальном Q3), *QFeedBack2.0* (попадание в бронированного врага дает несколько иной звук) и *Hittones* (высота звука сигнализирует о степени повреждения). Последний вариант является наиболее удобным.

Настройки сервера позволяют убирать с уровня те или иные важные предметы: *Redeemer*, *Amplifier*, *Invisibility*, *HealthVial*, *Shieldbelt* и *Big Keg O'Health*.

Последние версии мода обзавелись графическим интерфейсом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

бой игрок в любой момент может переключиться на вид от другого игрока. Этакий **spectator** для всех. Само собой, если человека, которого вы "спектаторите", убивают, то вы возвращаетесь в свое тело, мирно вас ожидающее. Если во время "спектаторства" кто-то в вас выстрелил, происходит то же самое — душа ваша вновь приходит в тело, а последнее немедленно делает из стрелявшего фраг.

★★★

www.planetquake.com/annihilation

Annihilation — это тотальная конверсия Quake 3, действие которой будет разворачиваться в 1940-х годах, во время Второй Мировой войны. Вы сможете выбирать между командами Нацистов и Союзников, влезая в шкуру одного из пяти классов персонажей. Все здорово, конечно, но тема Второй Мировой в последнее время что-то становится избитой. Думаю, куда интересней будет поиграть в старый добрый **Team Fortress**.

★★★

www.planetquake.com/mfq3

Весьма оригинальная задумка **Military Forces Quake 3** (MFQ3) выросла из довольно древних модификаций **AirQuake** и **AirQuake2**.

Идея новой тотальной конверсии в следующем: игрок может управлять самолетом, танком, вертолетом и кое-какими еще "юнитами". Занятная штука — помню, немало часов налетал я в свое время в **AirQuake**. Но есть подозрение, что такой род игры в нашу эру стремительных боев будет неактуален...

★★★

www.planetquake.com/dioq3/

Зверская идея возникла у создателей проекта Duke it out in Quake: взять да и перенести оригинальные уровни из Duke Nukem 3D в Ку3! Вот так вот взять — и перенести. Как старый вете-



Кто не узнает эту картинку, тому и новость не нужна.

ран "Дюка", могу заметить: правильной дорогой идут товарищи. Только гражданин Джорджф Бруссард из 3D Realms выразил свое недовольство "нелегальным" слизыванием карт. Жаба его заела, что ли? Проект, кстати, некоммерческий — поэтому и на диск карты положить не сможем, даже когда они появятся на сайте (пока их там нет). Так что запомните линк и через месячишко качайте.

Unreal Tournament

www.planetunreal.com/infiltration

Разработчики **Infiltration** уведомляют, что работа над версией мода под номером **2.85** выполнена уже примерно на 90%. К сожалению, некоторые из заявленных ранее видов оружия (*FN P90*, например) в данную версию не войдут; авторы обещают их в патче, что должен быть выпущен следом. Многие виды оружия, знакомые нам по *Infiltration 2.80*, решено упразднить, заменив их новыми. В общем, идеи бурлят, работа кипит. Есть, между прочим, информация, что в Infiltration будут включены танки *T-80* и *M1A1*.

★ ★ ★

http://tygra.i-connect.com/rusmp.htm
http://gribanoff.narod.ru/rbpwall2.zip

Продолжается работа над удивительным по дерзости отечественным проектом под названием **RussianBonusPack**, при-



Один Владимир на охране праха другого...

званным привнести в **Unreal Tournament** национальный колорит. Выложены новые тематические обои *RussianBonusPack wallpaper2*. Согласитесь, В.В.Путин с пушкой в руках, разгуливающий на фона Мавзолея, смотрится завораживающе. Не менее гипнотическое воздействие на среднего россиянина производят названия некоторых карт BonusPack'а:

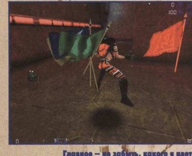
CTF-SiberianWatcher,
DM-ChristmasRedSquare,
DM-OstankinoFire и *DM-Strcastle.*

Ждем-с.

MultiTeam CTF (MultiCTF 2 beta version 4)

www.planetunreal.com/multictf/

На фоне заумного "стратежого" JailBreak (см. рядом) мод **MultiTeam CTF** выглядит веселой безбашенной аркадой, да и является ею


Главное — не забыть, какого я цвета!

по сути. Эдакий аркадизированный CTF, "CTF наоборот": флаг кого-либо из противников (команд-противников в MultiCTF у вас несколько) необходимо принести к себе на базу (оберегая от подобной участи свой собственный флаг); тем самым вы даете соответствующей вражеской команде очко. Как только какая-либо из команд получает определенное количество таких "нехороших" очков, она теряет шансы на победу. Оставшись единственным претендентом на победу, вы эту самую победу и получаете.

Находясь в полном соответствии с общей "аркадной" концепцией игры, настройки MultiTeam CTF сложны и многообразны, и описать их здесь даже вкратце нет никакой возможности. Экспериментируя с настройками, вы можете получить и игру со всего одним флагом, и флаги, взрывающиеся с силой *Redeemer'а*, и многочисленные армии злобных ботов-охранников, и чудодейственные флаги, принос которых на свою базу дает вам полные боекомплект, здоровье, броню и *Amplifier*...

Напомню, что существуют настройки двух типов: те, что осуществляются из окна *Start Practice Session*, а также те, что имеют вид мутаторов. Фактически, MultiTeam CTF является целым набором из доброго десятка довольно сильно различающихся между собой игр. Целая вселенная аркады и беспредела!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

CTFM Map Pack 3

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planetunreal/MultiCTF/CTFM-MapPack3.zip
www.mpz.co.uk/ut/ctf+/files/ctf4teamutx.zip

Третий по счету набор уровней для **MultiCTF** включает в себя 7 карт, среди которых присутствуют три *CTFM-конверсии* стандартных уровней *Dm-Deck16][*, *Dm-Hyper-*



Дальтоникам просьба не беспокоиться.

Blast и *AS-Mazon*. Остальные 4 карты (*CTFM-Random, CTFM-GlassBang, CTFM-Catacomb* и *CTFM-BurningHot*) отличаются большими размерами, характерным для MultiCTF буйством красок и легко изучаемой симметричной структурой. Следует иметь в виду, что карты CTFM-Random и CTFM-GlassBang требуют для своей работы файла *CTF4Team.utx*, который в сам CTFMMapPack3 почему-то не входит (файл CTF4Team.utx следует взять по вышеуказанной ссылке и поместить в каталог *UnrealTournament\Textures*).

QFeedback (QFeedback 2.0)

www.planetunreal.com/eod/

Мутатор, позволяющий слышать при попадании в противника характерные Q3-подобные звуки. Очень полезная и широко применяемая при игре в *FFA Deathmatch* вещь (для командного Deathmatch'а и дуэлей удобнее использовать мод **TTM**, речь о котором шла выше). Версия 2.0 отличается от предшественницы наличием при попадании в бронированного врага несколько иного звука, что позволяет стрелку иметь более полную информацию о состоянии мишени.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

Dm-Deck16][+ и Dm-Curse][+

http://lamot.bos.ru/

Новые версии популярных *Dm-карт* от членов известного российского клана **Lamot Warezniy**. Карты имеют в точности ту же геометрию, что и оригиналы, отличаясь от последних лишь измененными маршрутами ботов. Если вы любите тренироваться с ботами, то наверняка не раз (и притом заслуженно) называли ваших электронных противников разными нехорошими словами. Все боты предсказуемы, принципиально не умеют собирать некоторые важные предметы, бегают весьма странными путями и вообще ведут себя как полные идиоты, каковыми, в общем-то, и являются. Тем приятнее убедиться, что значительная доля ботовской тупости не присуща им от рождения, но лежит тяжким грузом



Он сделал это!!!

на совести левелмейкеров. Вот чего можно добиться всего лишь посредством грамотного прокладывания ботовских маршрутов:

Карта Dm-Deck16][+ (автор версии — Shadow[LW])

— *боты не падают в кислоту, когда берут нижнюю снайперку;*

— *боты умеют спрыгивать на 100-процентную броню;*



За полсекунды до чуда.

— *боты не застревают на ShieldBelt'е;*

— *боты не зацикливаются возле патронов к пулемету;*

— *боты умеют брать PulseGun;*

— *после взятия ShieldBelt-а боты идут в телепортер;*

— *поднявшись на одном из лифтов, боты не идут через расположенную между лифтами площадку.*

Карта Dm-Curse][+ (автор версии — Fleisch[LW])

— *боты умеют брать 50-процентную броню;*

— *боты не застревают на 3-ем этаже у лифта.*

Данных изменений более чем достаточно, чтобы в корне переломить весь ход игры с ботами на соответствующих уровнях. От перемены маршрутов бот, разумеется, не становится человеком; тем не менее, тренировка с электронными оппонентами на уровнях *Dm-Deck16][+ и Dm-Curse][+* похожа на игру с Homo Sapiens куда в большей степени, нежели ботматч на картах-оригиналах.

COUNTER-STRIKE

В ходе отбора полезного материала на тему C-S был поставлен ребром вопрос: какой материал будет наиболее полезным для любителей жанра? Сложные тим-тактики или же кроткое описание трюков (нычек, кемперских мест) с наглядными иллюстрациями? Кворум редакционных специалистов вынес решительный вердикт: многотомным тим-тактикам место в книге (где они, собственно, и будут — следите за нашими анонсами), а не в сравнительно тонком журнале. Описанию же трюков (триксы, от англ. tricks) — самое место в разделе DeathMatch, в силу их чрезвычайной полезности при относительно небольшом объеме текста.

Выбрав в качестве фотомодели своего боевого напарника, я отправился на фотоохоту за этими самыми триксами. Все снятые скриншоты находятся на компакте, так как в полном объеме поместить их в журнал не представлялось возможным. Загружайте и рассматривайте вволю, не забывая сверяться с текстом.

Учтите, что для хорошей, слаженной игры вашей команде необходимо выполнять ВСЕ триксы, описанные в статье. Например, трикс номер 1 за террористов на карте **cs_assault** прекрасно сочетается с триксом номер 4, а без оного теряет эффективность процентов на сорок. Уловили? Знание — сила, как говаривал сэр Фрэнсис Бэкон, философ и родоначальник английского материализма, который тоже был не дурак порубиться в "Контру".

Итак, вот оно, знание.

CS_ASSAULT

Триксы для "Терроров"

1. Стоя на длинном балкончике (**рис. 1**) над главным входом, вы можете эффективно контролировать все ходы **Counter-Terrorist**'ов (в дальнейшем — **CT**). При этом вы остаетесь малозаметным. CT, которые вбегают с главных ворот, сами подставляют свои затылки под огонь. Либо же, пытаясь вас уб-



★★★

www.unrealfortress.com
www.planetunreal.com/modsquad/

Известная UT-модификация **Unreal Fortress** (своеобразный аналог **Team-Fortress**) была оценена на сайте **ModSquad** в 9.2 балла из 10 возможных. Основания, позволившие поставить Unreal Fortress столь высокий балл, равно как и причины популярности данного мода, являются для меня загадкой.

★★★

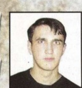
www.tactical-ops.net

Не менее знаменитый мод **Tactical Ops** получил звание *"Mod of the Year"*. И вполне заслуженно: в Tactical Ops действительно есть во что поиграть и на что посмотреть. Кроме вышеназванной позиции, в номинации *"Best Online Mod"* мод занял 3 место. Разработчики Tactical Ops выражают поклонникам своего творчества искреннюю и глубокую благодарность, обещая трудиться не покладая рук.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Некогда заведя целую рубрику под **"Клубные новости"**, а потом сократив ее до масштабов подраздела и загнав в **DeathMatch**, мы решили, наконец, всерьез заняться освещением новостей компьютерного спорта в "Игромании". Перепробовав несколько кандидатур на роль прожектора, мы остановились на чемпионе России и призере кучи турниров международного уровня мистере **Полосатом** (**Polosatiy**), который теперь и будет вести "Клубные новости". Лучшую альтернативу Роману придумать сложно, ибо он не только видит мир Ку3- и УТ-спорта изнутри, являясь одним из ключевых людей российского Ку3-движения, но и профессионально занимается обозрением происходящих в этом мире событий. Известный каждому квакеру сайт Полосатого поставляет наиболее оперативные новости с полей виртуального джихада, подкрепляя их свежезаписанными демками боев.

Само собой, рубрика не может целиком вместить месячное обновление контента **ps.xaos.ru**, но наиболее значимые события найдут свое место на бумаге, равно как и наиболее зрелищные и драматичные демки — на нашем компакте. Если же вы захоти-



Polosatiy
polo@nip.ru
http://ps.xaos.ru

те почитать о том или ином турнире, происшествии и т.п. более подробно — ступайте на сайт к Полосатому.

Он вас ждет ;).

Российское серебро в Голландии

27-28 января в Амстердаме прошел финал самого престижного командного Ку3-турнира — **Euro Cup 2**. В турнире приняли участие самые именитые команды Европы. Это **Quadarena Allstars** — очень сильная команда из Швеции, состоящая большей частью из звезд, таких как победитель Сингапурского CPL-турнира — **Blue**, третьего призера европейского CPL-турнира — **Lakerman** и еще несколь-



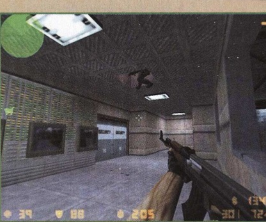
Team 4z за игрой.



Unmatched с кубком Euro Cup.

ких сильных тимплейных игроков. Следующая команда — **Unmatched** из Германии, они заняли второе место на последнем командном турнире, что проходил в Париже. Также участвовали лучшая команда Англии — **4kings** — и неслабый клан Швеции — **evoLution**. Ну и последней, пятой командой на турнире была наша русская **Team 4z**, капитаном которой я и являюсь.

Все команды прошли предварительный отбор по Интернету, кроме Team 4z, так как у нас не было возможности играть в Сети — все наслышаны о качестве российского коннекта.



рать, попадают под обстрел соратников. Когда CT, разбивая решетку, падает в комнату с мониторами, то вряд ли он разглядит вас в темноте. А вот вы его сможете лицезреть отлично, и он не сразу поймет, откуда его шпигуют свинцом. Если в руках у вас винтовка с оптическим прицелом, то у CT, высунувшего нос из-за контейнера, который закрывает задний вход, немного изменится масса тела за счет выбитых мозгов.

2. На ящике (**рис. 2**) у задней двери вы становитесь почти невидимым для CT, которые пробираются на базу со стороны ворот. Кемперя в данном месте, желательно иметь при себе **4-6**. Обратите внимание на заднюю дверь — войдя в нее, CT вряд ли вас прозевает. Но она при открывании жутко скрипит. Этот противный звук раздается на всю базу; заслышав его, не задумываясь, швыряйте гренку. После подобной взбучки добить раненого CT будет несложно.

3. Занимаем позицию перед вентиляционным отверстием (**рис. 3**) и тем самым создаем серьезную проблему для CT, имеющего привычку лазить по вентиляции. Вы сможете обильно посыпать его гранатами, покупая их прямо на месте. Единственное "НО"! Если ваш напарник в этот момент не отгоняет снайперов от главных ворот, вы рискуете приобрести от них пару лишних дырок в голове.

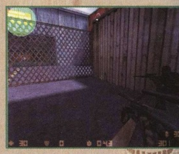
4. Заныкавшись за красным контейнером у главного входа (**рис. 4**), вы растворитесь, как Бэтмен в ночи. А вот темненькие CT на светлом фоне будут как на ладони. Не упускайте следующего: CT, тихо крадущиеся у ближнего к вам бортика, остаются для вас незаметными. Но если ваш коллега занял нычку с **рис. 1**, то отчаянные герои, попытавшиеся прорваться через главные ворота, пополнят коллекцию бесхозных пушек на уровне.

5. Начинающего игрока можно посадить кемперить здесь (**рис. 5**). Обратите внимание: вы заметите CT раньше, чем он вас. Главное тут — заранее навести прицел любимого **AK-47** на место, откуда появится CT, и, завидев первый темный пиксель, стремительно нажать на курок. "Калаш" здесь будет лучшим оружием, так как продырявит угол и ползущего за ним CT.

6. Предположим, вашего друга угрохали в вентиляции — тогда нелишним будет занять угол в комнате с мониторами (**рис. 6**) и прицелиться чуть ниже решетки. Если особо не зевать, то CT долетит до пола в очень плохом состоянии здоровья. В случае, если злостный враг догадался кинуть вспышку, через секунду начинайте палить, смещая прицел еще ниже. При удачном стечении обстоятельств вы сможете поменять AK на, скажем, **M16**.

7. Попасть на лампу над задней дверью (**рис. 7**) можно, запрыгнув на крепкие плечи соратника. Неподготовленный человек наверняка купится на этот фокус, ибо редко кто смотрит наверх, используя задний вход. После однократной смерти враг смекнет, что к чему, и в следующий раз превратит в решето скрывающую вас стенку, изображая подкову "на счастье". Так что не рекомендую увлекаться этим триксом.

8. Для непосвященных — рассказываю. На базе есть камеры (**рис. 8**) наружного наблюдения. Если играть небольшой командой, то хорошо бы знать, с какой именно стороны побежали CT. Так что не ленитесь лишний раз поглазеть в мониторы.



Триксы для "Ментов"

А вот тут, уважаемые **CT**, я вас не порадую. Можно было бы рассказать, где, как и с чем удобнее ныкаться, но зачем вам это? Умные T знают, что время на их стороне, и не высунут носа из своих нор. Полезно будет заранее оценить все позиции T через каме-

ры, которые те любезно разместили у себя на базе, не забыв повесить мониторы в вашей машине (**рис. 9**). В общем, вам предстоит всячески изощряться и выкуривать грамотно засевших кемперов. Не зря же карта называется Assault.

DE_DUST

Триксы для "Ментов"

1. Засев в углу (**рис. 1**), вы спокойно сможете нарезать парочку халявных фрагов. Т, выбегая из коридора, обычно смотрит в противоположную от вас сторону. Но если вас засекли в момент "ныканья", то вы сами станете легкой добычей.

2. С помощью напарника вы вскарабкиваетесь на ящики (**рис. 2**) и до последнего момента будете оставаться невидимым для Т, выбегающих из прохода (вооружайтесь **2-1** или **Desert Eagle**).

3. Кемперить длинный коридор (**рис. 3**) должен опытный снайпер. В его оптическом прицеле будет видна вся основная перестрелка, происходящая в Т-образном коридоре. Ему предстоит ловко подстреливать Т и еще более ловко отводить перекрестье прицела от затылков СТ.

4. Забраться сюда (**рис. 4**) можно без посторонней помощи. Далеко не лучший трикс, но все же запомните его — ведь Т с бомбой в зубах, завидев **bomb place**, может от радости вас прозевать.

5. За ящиком (**рис. 5**) вы создадите серьезную проблему для Т, как правило, ожидающих атаки с прохода. Обратите внимание на то, что длинный ствол будет торчать из-за вашего укрытия, как пятиметровый транспарант с надписью: "вот он я, сижу тут и жду гренку". Держите его, как показано на рисунке, или же покупайте пушку с коротким стволом (а можно и шотган взять). Для того, чтобы добраться до этой нычки раньше Т, необходимо бежать от респауна с ножом (так быстрее).

6. Милое местечко (**рис. 6**) для начинающего кемпера! Если затылок такого же начинающего Т, который не ориентируется на карте, окажется перед вами, то грех упустить столь легкий фраг.

7. Тут все аналогично нычке с **рис 6**. Вы полностью держите проход (**рис. 7**) к bomb place, расположенный рядом с вашим респауном. Т, выбегающие из прохода (рядом с воротами), будут единственными, кто сможет замочить вас. Остальные же, если вы проявите расторопность, только успеют постфактум поинтересоваться — откуда же их продырявили?

8 и 9. Эти триксы (**рис. 8, 9**) хорошо использовать в паре с верным товарищем. Осторожно пробирающийся к bomb place Т обязательно окажется спиной к одному из вас. И пока кто-то выступит в амплуа пушечного мяса, другой сделает врагу имплантацию нескольких грамм свинца.

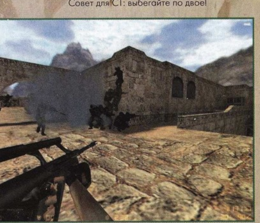
10. Тут (**рис. 10**) вы будете чувствовать себя пауком на паутине. Беспечный Т, который сможет сюда добраться, ошибочно предположит, будто ему ничто не угрожает. Как только он начнет ставить бомбу, выпрыгивайте из своей засады и кончайте мерзавца. Минус: Т может зайти со стороны моста (с той стороны, куда смотрит ваша спина) и оставить в мерзавцах вас.

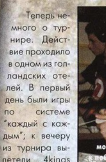


Играя на данной карте, я заметил странную тенденцию. СТ, которые могут отважно забиться в щели и там ожидать гостей, почему-то сами ломятся встречать их хлебом-солью. А посему считаю необходимым поведать и о триксах для Т.

Триксы для "Терроров"

1. Таким образом (**рис. 11**) самые шустрые СТ окажутся под перекрестным огнем. Совет для СТ: выбегайте по двое!





Полосатый морально готовится к победе над Allstars.

Теперь немного о турнире. Действие проходило в одном из голландских отелей. В первый день были игры по системе "каждый с каждым"; к вечеру из турнира вылетели 4kings и evoLution, а немцы из Unmatched вышли сразу в финал. На следующий день нам (Team 4z) предстояло играть за выход в финал с командой Allstars. Это была одна из самых драматичных игр на турнире. Она чем-то напомнила финал августовского командного турнира в Англии — тогда мы (**Team Russia**) выиграли в финале у сборной Швеции со счетом 2:0. На этот раз финальный счет был похожим — 3:1, но как же тяжело досталась эта победа!

В первом матче, за минуту до конца игры, наша команда имела преимущество в один фраг перед шведами — мы просто встали в одной из комнат для обороны, и где-то за 10 секунд до конца туда влетели все четыре шведа... Один из них немедленно погиб под плотным огнем, но под ним же случайно пал боец из нашей команды. В итоге первая игра была выиграна с разрывом в один фраг. Следующая игра на карте **q3dm6tmp** была чистой копией одной из финальных игр на чемпионате в Англии. У шведов на этой карте доминирует тактика с использованием мощной атаки всего лишь от одного игрока — Blue, но зато как он эту тактику использует! Он оседает на территории с рейлганом, никого к себе не подпускает и успевает ранить всех врагов, находящихся поблизости.

В нашей команде имело место оперативное совещание о том, как нейтрализовать Blue; в итоге было решено доверить мне соперничество с Blue за рейлган, и это сработало — Blue был выбит из седла, а мы выиграли эту карту у шведов. Счет стал 2:0, что, по сути, означало победу. Игра на следующих картах была сумбурна и ничем особо не запомнилась. Мы проиграли одну, затем снова выиграли, и наша команда вышла в финал. Описывать финальные игры не стоит: немцы победили три раза подряд, хотя и с небольшим отрывом, и стали чемпионами Европы. Россиянам на этот раз досталось всего лишь "серебро".

Избранные демки с чемпионата вы можете взять на нашем компакте.

Fatality + 0 = победа

В Америке завершился крупный командный турнир 2x2 — **Lansanity**. Выиграла пара квакеров, известных по всем меридианам и параллелям. Первый — **Fatality**, претендующий на звание лучшего в мире (и не зря претендующий). Ну а второй, **Zero4**, — победитель последнего CPL-турнира в Америке, где он выиграл $25000. Lansanity завершился со следующими результатами:

1 место —
clan Kapitol (Fatality + Zero4)
2 место —
Team Abuse (pureluck, lantern)
3 место —
Team Canine (moonshine, burn)

Турнир в городе шахтеров

Немного новостей с полей **Unreal Tournament**: завершился довольно представительный турнир в Днепропетровске — **UT XXI Century**. Турнир проходил сразу в двух номинациях — дуэльный и командный 2 на 2. Собрались в основном сильнейшие игроки СНГ, не приехал только лучший на данный момент игрок из нашей команды — **4z-Devil**. В дуэлях выиграл другой московский "отец" — **NT.Fess** (он же, кстати, выиграл недавно на дуэльном чемпионате **Big Ural Open**, проходившем в Питере. Big Ural — это название клуба). А в командном зачете победили одесситы — пара **Serj** и **AxelnHead**. Хотя паре, занявшей второе место (это **NT.Fess** и **NT.BuLLeT**), не хватило всего нескольких фрагов.

Баталии в США

Чем всегда отличались американцы от нас, так это организованностью и четким подходом к любимому делу, будь то Квейк или производство попкорна. Смастерили они какое-то время назад тимплейную лигу, и сейчас она живет и процветает. Совсем недавно завершился четвертый ее сезон, и на этот раз ребята из клана **Kapitol** доказали, что они — сильнейшие. В финале они изрядно обыграли другую неслабую американскую команду — **Team Canine**, за которую, кстати, играет наш соотечественник **K9-Moonshine**. А третье место досталось команде **Stickmens**.

В рамках турнира также проходило дуэльное соревнование. В отсутствие одного из лучших игроков мира — **Fatality** — практически без проблем победил его юный (парню всего 15 лет) однокланoвец **ck.czm**, в финале обыгравший **mojo**. ■

2. Здесь (**рис. 12**) вы организуете надежное прикрытие напарникам с **рис. 11**. Завидев на горизонте темную тыкву СТ, вы можете попытаться сделать в ней глаза, а хозяину этого овоща потом потребуется некоторое время для выхода на огневую позицию.

3. В принципе, данная нычка (**рис. 13**) подобна позиции с **рис. 12**. Но тут вы не сможете дать огневую поддержку ребятам с **рис. 11** в случае массового нашествия СТ.

4. Такая фишка (**рис. 14**) прокатывает почти всегда. Главное — не высовываться сразу! Ваши друзья, подсадив вас туда, смогут сами отойти чуть ближе к собственной базе. СТ, приняв ложное бегство за истинное, скорее всего в пылу погони сосредоточатся на отступающих и не обратят на вас внимания. В нужный момент вы вылезете из своего укрытия и нашпигуете свинцом ничего не подозревающих СТ. Также можно использовать этот трикс для прикрытия Т с **рис. 15**.

5. Отличное место (**рис. 15**) — вас не увидит даже снайпер в дальнем конце тоннеля! Вы можете спокойно подождать, пока СТ подойдут поближе, и получше прицелиться, чтобы бить наверняка.

★★★

Прочли? Где же сила, спросите вы. Я скажу. Поднимите руку вверх и постучите по черепной коробке. Слышите звук? Сила — она вот там. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ МОСКВЫ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д.32	Красносельская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 маш.)
Полигон-1	ул. Студенческая д.31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	www.poligon.ru	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-2	ул. Молодежная, д. 3	Университет	930-22-40	www.poligon.ru	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-4	7-я Парковая, д. 15, стр.2	Первомайская	164-05-60	www.poligon.ru	Celeron 500 (35 машин), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
XAMOK	Плющиха, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Atlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин) и Atlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин)
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29	—	Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	www.astalavista.ru	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstaLaVista 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	www.astalavista.ru	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3,
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	www.battleaxe.ru	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д. 15	Аэропорт	152-57-63	www.ctf-club.ru	PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 машин), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb
Delirium Tremens	Герасима Курина, д.30, стр.1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3,
Deeptown	Ефремова, д.7 (в здании Интернет-кафе)	Фрунзенская	257-26-77	www.deep-town-cafe.ru	PIII-500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Game City	Вятская, д.27,	Савеловская	285-09-23	www.gamecity.ru	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
iN-Station	Новосущевский переулок, д.6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	http://in-station.formoza.ru	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Лубянка, Китай-Город, Охотный Ряд	208-57-94	www.nirvana.ru	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельская 11/5, стр. 1	Красносельская	205-04-68	—	PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы.

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в **"Компьютерные клубы России"**). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес *operkot@igromania.ru* и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, докупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Леонид 'WildRussian' Акиншин *(leonidus_a@usa.net)*,
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*, Денис Гуров *(spider@tushino.com)*,
Doctor *(rod@igromania.ru)*; раздел "Клубные новости" — Polosatiy *(polo@nip.ru)*.





Дмитрий Горячев
hot-line@igromania.ru

? **У меня на панели, где находится время, уровень громкости и т.д., появилась программа, которая при включении компьютера ползет в Сеть, т.е. пытается ползти (выводит окно удаленного доступа). Как мне с этой панели убрать эту прогу? В установке и удалении программ ее нет, а закрывается она только до следующего включения системы.**

! Сам не раз сталкивался с подобной проблемой, и примерно понимаю, что вы чувствуете. Что за дурацкая манера — любая мало-мальски полезная (или бесполезная) программка так и норовит если не сама запуститься, так хоть своего агента пропихнуть. Вот и сидят они потом в System Tray (именно так это место называется) и преданно на нас смотрят.

Рекомендации такие. Для начала покопаться в настройках программы. Если у программистов, которые ее сваяли, руки растут из правильного места, они должны были сделать где-нибудь в уголке маленький флажок с надписью типа "Load on startup". Ежели такового не имеется, то стоит посмотреть в меню "Пуск — Программы — Автозагрузка", где может оказаться ярлычок этой злосчастной программки, и беспощадно с ним расправиться. Ежели и там ничего нет, то придется лезть в реестр (в окошке "Пуск — Выполнить" наберите "regedit"). Там надо поискать запись HKEY_CURRENT_USER — Software — Microsoft — Windows — CurrentVersion — Run.

Если вы обнаружите в подобном ключе имя ненаглядной программы, то этот ключ имеет смысл стереть. Но не забудьте перед сим решительным действом сделать резервную копию реестра — это файлы User.dat и System.dat в виндоузовой папке. Береженого бог бережет.

? **У меня дисплей ViewSonic 17PS на ATI Graphics Pro Turbo PCI (2Mb) + Voodoo2 (8Mb). Меня интересует, что может выйти из строя (монитор или ускоритель), если я, к примеру, в настройках своего Voodoo2 все частоты поменяю на максимально допустимые: до 800x600 — 120Гц, 1024x768 — 85Гц?**

! В данном случае программными средствами вывести из строя железо невозможно в принципе. Было бы это иначе, дядя Билл давно бы уже разорился и подрабатывал где-нибудь дворником на полставки. Можете смело ставить любые сверхвысокие частоты — максимум неприятностей, которые могут от этого произойти, заключается в некорректной работе монитора. Это сразу бросится в глаза — на экране вместо милой сердцу панели задач и ненаглядного рабочего стола вы увидите пугающие разноцветные полосы. Если такая картина вас по какой-либо причине не устраивает и через 15 секунд статус-кво не восстановится сам собой, то не отчаивайтесь. Надо всего лишь перегрузить "Форточки" в режиме safe mode (для чего рекомендуется усиленно нажимать кнопочку F8 при загрузке) и выставить работающие частоту и разрешение.

Если же ваш вопрос касался частоты работы Voodoo2 в играх — рекомендации остаются в силе. К тому же многие игры частенько сами определяют частоту обновления в соответствии с параметрами монитора.

? **Что такое "RAID"?**

! Для людей, далеких от компьютеров, могу сказать: "RAID — тараканов наповал!". Да и близкий к компьютеру обычный юзер за всю свою долгую жизнь не факт что встретится с RAID'ом; а встретившись, не поймет, как ему повезло. Вообще-то, про RAID можно написать целую отдельную статью, но вкратце дело обстоит следующим образом.

RAID — это аббревиатура от Redundant Array of Independent (или Inexpensive) Disks, что означает "избыточный массив независимых (или недорогих) дисков". Из названия можно сделать глубокомысленный вывод, что кому-то понадобилось взять кучу винчестеров и слепить их вместе. По сути, так оно и есть... Идея тут такая: оказывается, объединяя в массив несколько небольших и/или дешевых винтов, можно получить систему, превосходящую по объему, скорости работы и надежности самые дорогие дисководы. Вдобавок ко всему такая система с точки зрения компьютера выглядит как один-единственный дисковод.

С объемом, я думаю, все понятно: чем больше дисков, тем, разумеется, больше объем. Увеличение скорости достигается за счет того, что информация разбивается на блоки и каждый блок пишется на свой винчестер, причем это происходит параллельно. Считываются данные точно так же, и, следовательно, если у нас N дисков, то за один цикл записи/чтения можно, теоретически, записать/считать в N раз больше информации, чем на одиночном винчестере. На деле скорость несколько меньшая, ибо в дело вступает третье достоинство — надежность. А она достигается за счет всяких разных видов защитного кодирования; самый простой и популярный из них заключается в простом дублировании данных, когда половина дискового пространства используется для хранения копии информации.

? **Как соединить два компа витой парой, и можно ли это вообще сделать?**

! Можно, и еще как. Правда, обычный кабель тут не подходит, он предназначен для соединения компьютера с хабом. Надо соорудить так называемый кросс-кабель, а для этого придется немного потрудиться.

Берете кусок кабеля метра полтора, пару коннекторов RJ-45, вооружаетесь специальными тисками или, на худой конец, отверткой и молотком, и читаете дальнейшие инструкции.



Кабель типа "витая пара" может быть как четырех-, так и восьмипроводной.

Вот пример разводки для четырехпроводного кабеля: 1-3, 2-6, 3-1, 6-2. То есть берете провод и коннекторы; с одной стороны проводок вставляете в первый контакт коннектора, а с другой стороны — в третий контакт уже соответственно другого коннектора. Далее с одной стороны — во второй контакт, с другой — в шестой, и так далее.

А для восьмипроводного кабеля могу привести две разводки:

1-3, 2-6, 3-1, 4-4, 5-5, 6-2, 7-7, 8-8;
1-3, 2-6, 3-1, 4-7, 5-8, 6-2, 7-4, 8-5.

После того как вставили все проводки на свои места, берете заготовленные инструменты и обжимаете все это дело. Далее возитесь с настройками сети, и вот ваши два компьютера уже не разлей вода.

? Имею возможность купить оптическую мышь, но не знаю, стоит ли...

! Да, оптические мышки сейчас становятся все более популярны, да и цены на них уже не так далеки от народа.

Поясню: главное отличие таких мышей от их обычных собратьев заключается в том, что в них начисто отсутствуют движущиеся механические части вроде шарика и валов. А отсюда мы имеем поразительную долговечность девайса. Не один коврик сотрется в пыль, прежде чем мышка уйдет на пенсию.

Для определения направления и скорости движения этих грызунов в них устанавливают оптопары, испускающие световой поток. Раньше для работы таким мышам требовался специальный коврик, покрытый рисунком в виде мелкой сетки. Линии сетки как бы играли роль зубчатых колес обычных мышей, прерывая световой поток и позволяя мышке определиться со своим местонахождением.

Еще следует сказать, что оптомышка имеет очень высокую точность позиционирования, а если она еще имеет USB-интерфейс и, следовательно, высокую скорость реакции, то это, вне сомнений, лучший выбор Заядлого Квакера.

Самой известной (да и, наверно, самой дорогой) оптической мышью всех времен и народов я бы назвал Microsoft IntelliMouse Explorer. Этот была первая мыша, которая не нуждается в специальном коврике и вообще может работать почти на любой поверхности (лишь бы она не была абсолютно гладкой и отражающей). В ней установлен более сложный оптический датчик. По сути дела, это просто маленькая цифровая камера, которая делает полторы тысячи снимков поверхности под мышкой, а затем специальный чип анализирует эти "фотографии" и таким образом узнает координаты девайса.

? Нашел в прайсе дешевый модем, но друг сказал, что это софтовый и брать не стоит. Что такое "софтовый" модем?

! Эх, кабы не цена... 60-70 вечнозеленых за это хвостатое устройство, согласитесь, многовато. К счастью, другие производители тоже не зевают, и сейчас можно закупить оптическую мышь, например, Genius, долларов эдак за 25. Так что берите, не пожалеете.

Изначально название **"Софтмодем"** (программный модем) относилось к модему фирмы Digicom. Сейчас этим термином обобщенно (хотя и не совсем точно) называют любой модем, часть функций которого выполняется программой, установленной на ПК. Характерной чертой таких модемов является довольно низкая цена — за счет экономии на аппаратной базе. Обычно в них отсутствуют чип ОЗУ и контроллер, функции которого выполняются программно. К плюсам такой технологии можно причислить низкую стоимость девайса и потенциальную возможность обновлять и улучшать работу модема простой заменой программки, его поддерживающей. Запускаете Setup и имеете новую версию модема. Красота!

Но между теорией и практикой, как это обычно бывает, прорыта широкая траншея глубиною в пропасть. Производители модемов не торопятся выпускать обновленные версии программного обеспечения, а если и выпускают, то преимущественно патчи, исправляющие ошибки в старой версии. Ситуация с ценой тоже неоднозначная — сейчас появилось множество недорогих аппаратных модемов на основе чипов Rockwell, которые всего долларов на 10 дороже своих неполноценных софтовых собратьев. И самый жирный минус — требования, предъявляемые такими модемами к системе. На сегодняшний день даже для самых слабеньких представителей рода "софтмодемов" будет необходим компьютер не ниже Pentium 200, а на процессорах семейства Cyrix 6x86 или Media 6X (а скорее всего, и на WinChip) это чудо просто не заработает. К тому же, программа — она программа и есть. В момент активной работы модема параллельно работающие приложения могут тормозить, софтверная часть модема может элементарно зависнуть или просто сбоить... В общем, оно вам надо? Прислушайтесь к совету друга и купите нормальный модем.

? Недавно прикупил новый системный блок, а через неделю у него начал тарахтеть вентилятор в блоке питания. Что делать?

! До боли знакомая ситуация. Приятного мало, когда при включении ненаглядного питомца вместо ласкового и нежного сопения вы слышите устрашающий рык. Частенько такое случается со старыми блоками, но иногда и новые начинают капризничать — особенно если стоят в пыльном или холодном помещении.

Итак, если есть шум, значит — есть вибрация, есть вибрация, значит — есть трение. А с трением как бороться? Правильно, надо все смазать.

Делается это так. Развинчиваете корпус и снимаете блок питания. Аккуратненько его раскручиваете и заглядываете внутрь. Такая процедура полезна еще тем, что можно заодно сдуть пыль, которая, как известно, в блоках питания размножается бешеными темпами. Выкручивайте вентилятор и аккуратненько отклейте с него наклейку. Под это наклейкой найдется небольшое отверстие — вот туда-то и надо пролить пару капель машинного масла или чего-нибудь подобного. После этого присобачьте наклейку обратно и соберите блок питания. Вставьте его в системный блок, включайте и — наслаждайтесь тишиной.

Помимо вентилятора в блоке питания, может тарахтеть вентилятор кулера на процессоре. Принцип борьбы с этим явлением такой же: надо снять вентилятор, слегка приподнять наклейку и капнуть под нее немного масла. Вот и все. Только помните: самостоятельно разбирая блок питания, вы тем самым снимаете его с гарантии. ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Все на панель! Жидкокристаллическую...

Жизнь без мечты — не жизнь. Пресное прозябание ожидает пессимистов и нытиков, потерявших Надежду. Не какую-то определенную Надежду, в джинсах там или в зелененькой кофточке, а ту самую "Надежду с большой буквы", веру в будущее, в нечто, что даст силы жить и радоваться каждому новому дню.

Это удивительное чувство, буквально "за так", "за спасибо" и "за здорово живешь", дарит нам маркетинговое агентство DisplaySearch. По результатам последних исследований, буквально в "ближайшее время" стремительным домкратом рухнут цены на LCD-панели. Такая вот весьма приятная для покупателей тенденция обещает продолжаться весь 2001 год. Ну чем не апокалипсис, предсказанный Нострадамусом? К черту гробы ЭЛТ-мониторов, мы наш, мы новый мир построим! Теперь есть причина верить, надеяться, и каждое утро, отрывая от календаря листочек, мечтать о приобретении нового, красивого, как Аполлон, жидкокристаллического монитора.

Если кому-то любопытны обоснования сделанного DisplaySearch заявления, то их есть у меня. Причина проста — предложение превышает спрос. То есть панелей много, и их собираются наклепать еще больше, а вот покупателей маловато. Не идет зверь на ловца, его цена кусает...

Не опасайтесь подделок

В мире истинных ценностей произошел внеочередной крах. На этот раз рухнули басни Крылова, которые сочиняла нам компания **Sony**. Ее супер-дупер-мега-комбо-турбо приставка **PlayStation 2**, умеющая метко "наводить баллистические ракеты", обладающая "невероятной сверхпроизводительностью" и "революционными, уникальными технологиями", была... Ну, в общем, опозорена она совсем. Девичества SPS2 лишили французские разработчики (Вася Пупкин, Иван Петров и Варфоломей Елизарович Славянский). Эти ушлые господа взяли и ***выпустили в свет эмулятор Sony PlayStation 2***.

Пока юное детище, названное в честь эталона **"Melter PSX 2"**, умеет демонстрировать только одну игрулину — **Ridge Racer V**, но и этого вполне достаточно. Требования, налагаемые на компьютер, несколько высоки — *PIII 700Mhz, 256 RAM, DVD и 800Mb на винте.* Теоретически, такая тачанка уже должна иметься у всякого хардкорного геймера — игры нынче жадные до ресурсов. В любом случае, апгрейд до необходимой конфигурации всяко будет меньше стоить, нежели покупка целой приставки. Если вы заинтересовались, то по адресу ***www.multimania.com/melter/*** можно скачать альфа-версию. Я лично опробовал и могу со всей ответственностью официально заявить: "РАБОТАЕТ!".

Как его ни назовите, все равно не поплывет...

Все-таки нравится мне оптимизм компании **VIA**. Несмотря на ставшую уже признанным брэндом тормознутость ее процессоров, она все еще продолжает изобретать какие-то там прикольные инновации.



На проходящей сейчас выставке **"Platform Conference"** был продемонстрирован (от слова "монстр") новый, как всегда "очень перспективный" процессорик **Cyrix III** с ядром **Samuel 2**. Я уже повествовал об особенностях нового ядра от VIA, поэтому, кратенько так, ограничусь сводкой сравнительной производительности — см. рядом расположенную табличку.

Надо отметить, что чип тестировался в паре с чипсетом **KLE133**, весьма дешевом (и столь же производительном) решении от VIA. Отмеченная мною особенность заключалась в наличии на материнской плате встроенной графики **Trident 9880** (а я-то думал, они скончались давно) и отсутствии поддержки внешнего **AGP-видео**.

Видели рекламу "Кликни Деда Мороза"? Там еще один из дебилов, пуская слюну и неумело тиская в руках системный блок, лопочет: "крутые призы...". Так вот, я от всей души желаю ему найти в этом системном блоке Cyrix III и материнку на KLE133. А вообще, давно пора смертную казнь за плохую рекламу вводить...

Симбиоз

Ух ты, ух ты, ух ты! Чего только не случается в сумасшедшем мире приставок! Вы, к примеру, знаете, что консоль **Dreamcast** компании **Sega** ***проиграла войну платформ*** и была раздавлена насмерть **PlayStation 2** от **Sony**? А факт личной финансовой трагедии директоров и всех разработчиков погибшей консоли вам известен?

Sega в данный момент находится в глубокой ж..., простите, в глубокой печали. Но и из этого сложного положения, как оказывается, есть выход. Умные люди предложили вместо похорон устроить масштабирование и конверсию. То есть ***начать выпуск Dreamcast в виде встраиваемого набора микросхем.*** Получится дешево, сердито, а самое главное — применимо. Как пример будущего продукта, можно предположить выпуск недорогой PCI-платы, ***позволяющей играть в дримкастовые игры на PC или Mac.***

Основываясь на здравом смысле и, очевидно, обладая некоторой конфиденциальной информацией, сайт *Games.com* сообщил о ***поддержке игр для Dreamcast в будущей консоли*** **Microsoft Xbox**. Несмотря на то, что MS и Sega отказались комментировать это заявление, есть очень большая вероятность, что ***вариант Xbox+Dreamcast будет продемонстрирован*** на **Tokyo Game Show** 30-го марта сего года.

NV20 кусается

Печально, но, похоже, **Nvidia**, совсем оборзев без конкурентов, вовсе не собирается раздавать новые видюхи бесплатно. Нехорошо, могли бы и поделиться прибылями с народом.

Процессор	Winstone 99	Quake [illegible]	3DMark 2000 Default
Samuel II 600	24	64.2	3484
Samuel 600	21.4	52.8	2628
Celeron 600	24	86.6	3998

Из абсолютно неофициальных, андеграундных источников стала известна *предполагаемая цена плат*, построенных на чипе NV20. В принципе, это сущие копейки, *635-700 долларов*. И это притом, что ранее *верхний предел* устанавливался в *500 зеленых*. Отчетливо заметен взлет верхней планки ценового диапазона hi-end ускорителей. На заре полигонизации самые крутые платы, только-только появившись на рынке, стоили максимум 300-400 баксов. Nvidia, как всегда, шагает впереди планеты всей. И уж точно впереди основной массы геймеров.

Теперь неимущим геймерам придется решать сложную, почти гамлетовскую дилемму — купить хороший компьютер или же потратить все сбережения на одну, но очень крутую видеоплату. Любопытно все-таки, стоит ли новинка таких деньжищ и как так они порубали NV20, что смогли встроить ее в Xbox, не подняв до небес себестоимость?

А что если кнопку Power совместить с пробелом?

Желание быть оригинальным, стремление изничтожить серийный штамп "как все", неприятие всякого рода клише и стандартов — вот вам благородная причина делать глупости. Про мышку для ноги слышали? А про новый системный блок в виде швейной машинки "Зингер" производства 1906 года? Эти оригинальные идеи уже отстоялись. Сейчас рулят *концептуальные клавы*.

Одну такую я случайно повстречал в Интернете — и, по-моему, это любовь. На первый, второй и третий взгляды штука весьма неудобная. Я бы даже сказал, вообще неприменимая (по крайней мере, для гуманоидного существа). Взгляните на картинку, и, я думаю, вы со мной согласитесь.

Налицо очередная новаторская маркетинговая идея. Очевидно, насмотревшись X-Files, специалисты компании решили предвосхитить нашествие инопланетян и даже получить от этого ощутимую выгоду. Представляете, прилетают марсиане из Альфа-Центавры, хотят набить текстовку, а им — опаньки! Клавиатуру для боковых щупальцев в созвездии Лебедя забыли! Ну, буквально тут же в продаже такая клава и появляется... Вот ужо порадуются старики алиены!

День твой последний приходит, Rambus!

Приятно осознавать, что где-то на местах все еще торжествует справедливость. Наконец-то компания *"Интел"* показала козью морду склочной, наглой и бессовестной памяти типа Rambus. Сколько крови попила фирма, владеющая патентами на эту гребаную память, у производителей, а через них и у рядовых покупателей! Но все же есть и на нее управа.

Буквально на днях начались отгрузки (только для пробных версий материнских плат) нового "правильного" чипсета Brookdale. Если вам это красивое английское слово ничего не говорит, то поясню. Это набор микросхем, предназначенный для создания системных плат, в которые затем будут пихаться процессоры Pentium IV и родная память SDRAM. Уловили? Старая, добрая и, самое главное, *ДЕШЕВАЯ память*.

Если тестовые образцы зарекомендуют себя с лучшей стороны, то можно с истинно конфуцианским спокойствием ожидать появления действительно дешевых систем на базе PIV. Вкупе с новостью о скором падении цен на жидкокристаллические панели в голове сам собой вырисовывается образ моего будущего компьютера — с метровым плоским экраном на стене и логотипом *"Pentium IV inside"* на системном блоке.

Нога помощи

Новость посвящается неудачливым владельцам видеоплат от почившей в бозе компании 3dfx. Возрадуйтесь, дети мои, не время отчаиваться. Вняв мольбам враз осиротевших пользователей и, очевидно, просчитывая вероятные выгоды, корпорация Nvidia выразила смутное желание *поддержать незадачливых Voodoo'шников*.

Из неясных и ничего конкретно не обещающих заявлений рекламной службы компании можно сделать ряд глубокомысленных выводов. Во-первых, становится ясно, что *техническая поддержка плат "Вуду" все-таки будет осуществляться*. Непонятно, в каком виде, но будет. Далее, в качестве программы-максимум, *планируется выпуск новых версий драйверов для всей линейки чипсетов*.

На мой взгляд, есть повод отпраздновать. Правда, вызывает некоторые, быть может, кощунственные сомнения факт поддержки VSA-100 (сказано было: "ВСЯ линейка"). Почему-то представляется разноцветная диаграмма, наглядно демонстрирующая двукратный перевес в скорости у Nvidia TnT Vanta перед 3dfx Voodoo 5500 (разумеется, с последними версиями драйверов от Nvidia). ■

реальная виртуальность или...

...или почем опиум для народа?

Удивительно, сколько энергии, сил и времени может потратить человек, чтобы только не заниматься чем-нибудь общественно полезным. Вместо того, чтобы пойти работать таксистом или дальнобойщиком, он придумывает всевозможные рули и педали и ночами гоняет в NFS; отлынивая от армии и не желая отстреливать врагов отечества, выдумывает невообразимые мыши и сутками крошит товарищей в Counter-Strike; и наконец, не желая просто жить в нашем мире, придумывает всяческие очки и шлемы виртуальной реальности и готов неделями глазеть в заэкранную явь. Из всех приспособлений, созданных для компьютерных игр, шлем виртуальной реальности стал, пожалуй, самым высокотехнологичным и желанным фетишем для обывателя. Поэтому, с вашего позволения, хочу вам рассказать немного о том, насколько продвинулся прогресс в этой области.

Один глаз хорошо, а два — лучше

Самый простой способ сбежать из нашего жуткого мира — это приобрести очки виртуальной реальности. Помните, пару лет назад существовали такие странного вида очки с разными стеклами, которые этак подленько обманывали наш замученный мозг, заставляя его думать, что он видит на экране монитора объемное изображение? Так вот, никуда эти очки не делись, только изрядно мутировали и превратились в весьма солидные устройства. Для начала давайте посмотрим на одного из самых простых и дешевых представителей вида — очки Elsa Revelator.



Иван Иванович
ivan@obninsk.com

Выполнены Elsa Revelator весьма элегантно и стильно; имеются две модификации — инфракрасная беспроводная и с проводом. Нам достался вариант с проводком, стоимость которого составляет примерно 49 у.е., что по сравнению с другими аналогичными продуктами весьма дешево. Очки легкие и удобные, на носу сидят как влитые. Длина провода порядка трех метров; он подключен к переходнику, расположенному на кабеле между видеокартой и монитором. Никакого дополнительного питания очки не требуют. Вместо стекол в Elsa Revelator стоят специальные LCD-экранчики.

Изначально эти очки работали только с продуктами самой фирмы **ELSA** (**Erazor II, III**), однако попозже фирма спохватилась и выпустила универсальные драйвера, с помощью которых очки спокойно уживаются с любой картой на базе чипа **nVidia Riva TNT (2)**.

Давайте теперь разберемся, как именно очки мистифицируют человеческий мозг. Как известно, большая часть человечества обладает двумя глазами и, значит, бинокулярным зрением. Глаза наши расположены на некотором расстоянии друг от друга, что позволяет видеть объекты под двумя различными углами. Таким образом, мы получаем две немножко разные картинки, которые, накладываясь в мозгу друг на друга, дают ощущение перспективы и объемности. Вот объяснение компании ELSA относительно принципов работы очков:

— в процессе прорисовки 3D-сцены рисуются две двухмерные картинки;

— фон при одинаковой перспективе у этих картинок один и тот же, а объекты, в зависимости от расстояния между ними, сдвигаются вправо или влево. По сути, все происходит как в случае с нашими двумя глазами — формируются две картинки одной сцены, отображаемые как бы под разными углами;

— в то время как компьютер работает над следующей сценой, эти изображения последовательно демонстрируются;

— когда показывается картинка для левого глаза, LCD-экран для правого затемнен, и наоборот;

— эта нехитрая операция повторяется 120 раз в секунду, обеспечивая максимально плавный показ со скоростью 60 кадров в секунду для каждого глаза.

Инертность изображения, а также тот факт, что оба LCD, в отличие от монитора, расположены вне зоны фокуса глаза, гарантируют практически полное отсутствие мерцания. Таким образом, пользователь видит настоящее трехмерное изображение. От монитора же требуется частота обновления кадров в 120 Гц. В этом и заключается основное требование к оборудованию со стороны очков Elsa Revelator.

Качество картинки просто великолепное, ощущение трехмерности и погружения в игровой процесс — полное. Порадовала четкость текста и деталей. К плюсам можно отнести также и простоту использования и настройки, причем очки ELSA Revelator можно подкрутить под любой тип зрения (нормальный, близорукий и дальнозоркий). Цена делает эти очки доступными многим владельцам карт на базе чипсетов nVidia Riva TNT (2).



К числу минусов данной модели относится неширокий ассортимент подходящих для работы видеокарт. Кроме того, расширить список поддерживаемых ELSA Revelator игр на данный момент можно только вручную, внося изменения непосредственно в Registry. А это умеет далеко не каждый.

Как итог, владельцам карт на nVidia Riva TNT (2) можно смело рекомендовать к приобретению эти очки — они почти в три раза дешевле своих аналогов, удобны в использовании и при этом обеспечивают яркие ощущения от 3D-графики за счет стереоэффекта. Однако надо учитывать и тот факт, что некоторые люди от природы не воспринимают стереоэффекты, поэтому перед приобретением как любых стереоочков неплохо бы найти способ испытать их на себе.



Глазной вопль

Про фирму **Metabyte** слышали многие, а некоторым даже посчастливилось увидеть стереоочки **Wicked3D eyeScream**, которые эта фирма выпускает наряду с видеокартами и драйверами. С ценой на свои очки Metabyte, прямо скажем, перемудрили — она составляет 150 зеленых единиц. По сравнению с очками от ELSA это несколько не по-рабоче-крестьянски.

Wicked3D eyeScream поставляются только в беспроводном инфракрасном варианте. Праздник жизни начинается, когда вы открываете коробку и видите в ней составные части этого чуда:

— адаптер, который имеет два разъема для подключения монитора и видеокарты, а также разъемы для включения блока питания и трансмиттера;



— трансмиттер, который посредством инфракрасного сигнала управляет стереоочками. Он устанавливается на монитор и имеет переключатель "дальний сигнал — ближний сигнал" для выбора режима управления очками при близком или отдаленном расположении пользователя;

— сами стереоочки с возможностью регулирования расстояния между поляризующимися стеклами и приемником инфракрасного сигнала. Для их работы потребуются две батарейки. В очки встроен контактор, который включает их только при полностью раздвинутых дужках. Сами очки сделаны довольно аккуратно — каких-либо неудачных деталей, мешающих водрузить их на лицо, замечено не было. Дизайн немного странноват, но это не должно вас смущать, если не планируете ходить в них по улице;

— 9-вольтовый блок питания этой системы.

Драйвера встают без проблем, и после перезагрузки системы можно начать наслаждаться виртуальной жизнью. Принцип действия этих очков такой же, как и у ELSA Relevator. Стекла, установленные в очках, при поляризации затемняются, попеременно закрывая то один, то другой глаз, в то время как на мониторе поочередно демонстрируются картинки для левого и правого глаза. При этом используется эффект "памяти" (инертности) сетчатки глаза. То есть, на самом деле изображение формируется на мониторе, а человек просто смотрит на него через очки. Частота смены изображения у этих очков составляет 80 Гц. Отсюда следуют, что ваш монитор должен выжимать не меньше 160 Гц, а на такое способны лишь довольно новые модели.

Общие впечатления от тестирования очков положительные. Все предметы в любой игре приобретают реальный объем, а сцена на обычном мониторе получает потрясающий эффект глубины. Приятной неожиданностью явилось появление в Unreal и Quake 2 настоящего лазерного прицела вместо стандартного крестика. Этот прицел, как и положено, скользит по стенам и любым объектам, на которые он наводится. К слову сказать, очки позволяют понять глубинный смысл различий движков разных игр — перспектива везде выглядит по-разному. Но, тем не менее, она есть везде — монитор становится окном в сказочный мир объемной 3D-графики.

Однако, как и в каждой бочке меда, здесь тоже найдется ложка дегтя. Может возникнуть проблема с фокусировкой глаз. Например, я начинал видеть нормальное объемное изображение не сразу, а где-то через 3-4 се-

кунды, когда глаза "перестраивались". Могу ответственно заявить, что, похоже, отдельные личности могут вообще остаться без сладкого. Тестируйте очки перед покупкой!

К минусам надо отнести и привязанность к конкретным видеокартам, а именно — на чипах от ныне покойной 3Dfx. Хотя компания Metabyte и выпустила драйвера Global eyeScream для поддержки карт других производителей, однако они работают не всегда.

Но в общем и целом можно сказать, что очки замечательные; когда познакомишься с ними поближе, начинаешь понемногу понимать глубинный смысл их вычурного названия (см. название главы).

Каски наде-е-евай!

Вот мы и подошли к апофеозу стремления человека сбежать и скрыться от бытия. Все эти очки... Пардон, господа, это несерьезно. Полное ощущение отрыва можно получить, только надев на голову настоящий, увесистый такой шлем виртуальной реальности.

Лет пять назад на рынок вышел первый продукт компании IIS (Interactive Imaging Systems) под названием VFX-1, и название этого продукта надолго скрыло имя самой фирмы от широких масс общественности. До тех пор в виртуальной реальности игрались в основном военные, которые вообще очень любят играться. И шлемы и них были, и все прочее, вот только обычному пользователю выложить около 250000 вашингтонов за такую каску несколько проблематично.

Увы — прогресс в области шлемов виртуальной реальности движется очень медленно. Если его сравнивать, например, с темпами эволюции процессоров или видеоакселераторов, то покажется, что на рынке шлемов вообще царит застой. Однако это не так. Во-первых, в последнее время значительно увеличилось количество компаний, выпускающих подобные устройства. Во-вторых же, для них нашлось дополнительное применение. Использование очков или шлемов виртуальной реальности при просмотре DVD-фильмов (к примеру, с портативного плеера) позволяет получить эффект присутствия в кинотеатре.

Давайте познакомимся с тем, что у нас есть на сегодняшний момент. А именно со шлемом виртуальной реальности VFX 3D, который является прямым потомком и результатом эволюции шлема VFX-1.

Для начала, по традиции, посмотрим, как все это работает. Шлем представляет собой комбинацию из трех основных систем виртуальной реальности:

1. Аудио — как правило, в виде наушников. В дорогих моделях иногда используются квадро-наушники для обеспечения более комфортного прослушивания 3D-звука.

2. Видео — два монитора (или панели) по одному на каждый глаз. Это, как правило, жидкокристаллические (LCD) панели. Теперь немного о таком животрепещущем вопросе, как разрешающая способность панелей. Производители часто указывают максимальную разрешающую способность, в которой может работать устройство, но оно часто не соответствует физическому разрешению панели. Вычислить реальное разрешение панелей можно по формуле *высота x ширина x 3 пикселя = реальный размер панели* (3 пикселя составляют систему RGB для получения цветного изображения). Таким образом, для получения разрешения 640x480 в шлеме должны стоять панели в *640x480x3=921600* пикселей.

3. И последний "кит", на котором стоит технология, — ориентация в пространстве (трекинг). В отличие от очков виртуальной реальности, которым требуются дополнительные сенсоры, отслеживающие движения головы, шлемы всегда имеют встроенные сенсоры, причем, как правило, рассчитанные на несколько направлений движения. Обычно это поворот головы вправо/влево, наклон головы вправо/влево, наклон головы вверх/вниз.

Работает шлем достаточно примитивно. Вы просто подключаете его к компьютеру и получаете изображение, которое в данный момент присутствует на дисплее. Для более интересных режимов, скажем, просмотра стерео или трекинга в виртуальном мире, необходимо иметь соответствующее программное обеспечение, которое позволит вам использовать эти возможности шлема.

После подключения шлема и установки его нужно откалибровать с помощью настроек, и можно топать в виртуальность. Правда, при установке могут возникнуть некоторые проблемы. Как выяснилось, драйвера шлема не могут работать с DirectX старше версии 7.0a, а также шлем не работает с операционными системами Windows ME и 2000.



Шлем очень плотно садится на голову благодаря толстому и мягкому уплотнителю, и не особо давит на нее, так что чувствуешь себя довольно комфортно, хотя, пожалуй, в теплое время года сидеть в нем будет несколько жарковато. К счастью, производители предусмотрели возможность извлечь уплотнитель из шлема и вымыть его. Надо отметить, что шлем не столь полно отделяет от реальности, как хотелось бы. Относительно наушников ничего плохого сказать не могу: они достаточно плотно блокируют внешние шумы. Но когда вы опускаете на глаза переднюю часть шлема, где находятся LCD-экраны (визор), то приходится сосредотачиваться на изображении, так как окружающая действительность так и норовит втиснуться в щели вокруг визора.

Теперь непосредственно впечатления от работы устройства. Качество видео, к сожалению, весьма посредственное — цветопередача оставляет желать лучшего. Попытки подстроить параметры шлема для достижения более-менее приемлемого качества изображения успеха не имели. Игра в стереорежиме, несмотря на дискомфорт от цветопередачи, оставляет незабываемое впечатление. Ощущение объемности предметов очень впечатляющее. Даже в монорежиме все игры обретают некоторую объемность. В System Shock 2 я долго рассматривал урну на полу. Так и хотелось поддать по ней ногой: до такой степени натурально она выглядела. Увы, осталась еще одна старая проблема: глаза при работе со шлемом очень сильно устают. До сих пор сохранилось ограничение при работе — 15 минут, после чего рекомендуется сделать перерыв. Иначе вскоре может встать необходимость покупки очков, не имеющих отношения к виртуальной реальности.

Напоследок — маленькая деталька. Стоимость. Всего 2500 нерублей. Так что — думайте сами, решайте сами: иметь или не иметь.

Назад в настоящее

Как бы ни хотелось сбежать в мир виртуальный, это пока получается довольно плохо. Техника подкачивает. Самым реальным выбором сейчас остаются очки, они дают прекрасное ощущение трехмерности, но далеко не реальности действа. Шлем немного разочаровывает, и не столько своей ценой, сколько некоторой недоработанностью. Полного погружения все равно нет, да и долго не высидишь, глаза дороги как память. В общем, виртуальный мир еще не настолько хорош, чтобы кидаться в него сломя голову.

Может, стоит задержаться в реальном? ■

AtOM
atom@igromania.ru

INTERNET: СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Вскрытие B-17 II показало...

...что в некоторых игровых ресурсах (например, внутри файла dialog.omf) лежат ссылки на многие известные порносайты. Шутки шутками, а скандал по поводу этого развернулся нешуточный (если кто не в курсе, B-17 Flying Fortress II — это новый авиасимулятор, разработанный компанией Wayward Design и изданный Microprose).



2000: год вирусов

По сообщениям сетевых аналитиков, прошедший год оказался на удивление богат зловредными вирусами, общее число которых возросло на 300 процентов по сравнению с 1999'м. Наибольшие потери вызвал вирус I love you (более 100.000 жертв), ну а наиболее "хитрым" оказался ProLin, выдававший себя за Flash-мультик. Новое же тысячелетие ославилось появлением первого вируса, поражающего php-скрипты (на их основе работают многие популярные сайты) и способного к практически неограниченному распространению.

"Сюрприз" от хакеров

Очередная хакерская атака на BattleNet достигла своей цели: на сей раз были уничтожены аккаунты очень многих игроков. Интересно, что почувствовали геймеры, занимающиеся продажей своих раскачанных персонажей за реальные деньги?

А-А-А! Где мой паладин??

Гиганты против хакеров

Несколько ведущих компаний США (Miscrosoft, Oracle, Intel и другие) объявили о создании альянса, направленного на борьбу с компьютерной преступностью. Главный метод защиты — всеобщая координация участников (как только кто-то из членов альянса обнаружит новый вирус или способ атаки, он тут же обязан сообщить остальным). Поводом для такого шага послужила недавняя атака на ведущие сайты (Amazon.com, eBay), совершенная организованной группой злоумышленников.

Больше эмуляторов...

Новые эмуляторы сейчас появляются чуть ли не каждый день. Сначала нас порадовали проектом Dreamer (*http://emulatronia.com:8082/dcemu.htm*, эмулирует Dreamcast), а потом вышел еще и эмулятор PSX2 (*www.multimania.com/melter/*). Обе программы еще совсем "сырые", что объясняет непомерные системные требования и малую совместимость с коммерческими продуктами, но в будущем все обещает улучшиться. Если же вдруг у вас завалялась Sega Saturn (уже "мертвый" конкурент первой PlayStation), вас наверняка заинтересует возможность запускать на ней PSX-игры (*www.chez.com/tazboune*).



Ridge Racer 5 на эмуляторе PSX2. Неплохо, но до NFS5 далеко...

Поиск по-русски!

В Рунете появился новый поисковый робот Метабот (*www.metabot.ru*), серьезно отличающийся от своих конкурентов, в первую очередь, объемом обрабатываемой информации. При работе он последовательно опрашивает все крупнейшие российские и западные поисковые системы, тщательно обрабатывая результаты и "убивая" все ненужные ссылки (куча "левых" данных — беда большинства поисковиков, особенно коммерческих). Имеется возможность поиска файлов по ftp-серверам, в общем — экономия времени налицо (ведь теперь вам не придется перебирать десятки аналогов).

Всеобщая дебилизация

А как еще можно назвать программу Antigame (*www.antigame.com*), старательно удаляющую с вашего винчестера все игры, mp3, нелицензионные программы и даже "взрослые" картинки? Причем банальное переименование/архивирование запретных файлов вас не спасет — технологию SmartSearch, примененную в данном продукте, так просто не обманешь. Впрочем, начальники сильно компьютеризированных отделов, страдающие от нежелания сотрудников работать, будут довольны. Еще дальше пошел филиппинский провайдер CBCPNet, решивший ограничить доступ клиентов к "неправильным" сайтам (представляете, вместо показа *www.playboy.com* этим несчастным прочитают нравоучение и посоветуют посетить "более полезные места"). Эх, не докатилось бы такое до России!



Убить Napster!

Компания IBM объявила о создании нового стандарта защиты mp3, который в будущем должен существенно ограничить неконтролируемое распространение оных через сервера вроде *www.napster.com* или *www.mp3.com* (специальный алгоритм "привязывает" файл к вашему компьютеру и не дает его запустить где-либо еще). Слышали, и не раз. Одно только непонятно — кто же будет "защищать" уже имеющиеся записи?

Игры через Интернет

RealNetworks заключила соглашение с несколькими разработчиками и издателями игр, по которому ряд продуктов этих компаний будет распространяться только через сеть портала *real.com*. В настоящее время уже доступны такие продукты, как Jetboat Superchamps II, Clusterball, Puzzle Station и некоторые другие, плюс еще несколько проектов, находящихся сейчас в разработке. Интересная тенденция, да вот только ни одного настоящего хита у них нет и пока не предвидится... ■



AtOM
atom@igromania.ru



Компьютерный почтальон

обзор почтовых клиентов

Электронная почта, безусловно, является одним из наиболее важных изобретений двадцатого века. Разве есть какой-либо другой способ отправить письмо в другой город, или даже страну, которое дойдет до адресата за считанные доли секунды? В большинстве развитых стран объемы пересылаемых e-mail-сообщений в тысячи раз превысили оборот обычной, бумажной почты.

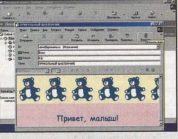
Но ситуация обстоит таким образом, что многие люди, регулярно пользующиеся e-mail, даже и не представляют, насколько упростилась бы работа с почтой, поставь они на свою машину всего одну простенькую программку. В этой статье мы разберем наиболее распространенные программы, предназначенные для получения/отправки вашей корреспонденции, а в следующих номерах журнала рассмотрим популярные почтовые службы, а также некоторые полезные утилиты.

К выбору e-mail клиента следует подходить с особой тщательностью. Помимо разницы в интерфейсах, представленные в обзоре программы отличаются по многим параметрам, так что без более подробного знакомства не обойтись.

Outlook Express 5.5

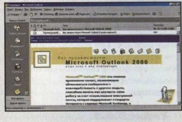
Разработчик: Microsoft
Размер: 512 Kb (только инсталлятор*)
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.microsoft.com/windows/ie_intl/ru/download/

Этим почтовым клиентом пользуются многие тысячи людей (особенно недавно подключившиеся к Интернету). Бесплатная версия программы входит в состав Internet Explorer и устанавливается на машину вместе с операционной системой.



Для юзеров, редко пользующихся электронной почтой, этой программы будет достаточно, чему способствует неплохой набор функций. Последние версии "Аутлука" наконец-то (не прошло и ста лет...) научились работать с несколькими почтовыми ящиками одновременно. Это позволяет создавать несколько разных почтовых адресов (например, один — для переписки с друзьями, другой — для получения рассылок, третий — для работы). Теперь компьютер с установленной программой можно использовать и нескольким людям, у каждого из которых будет своя личная директория. Полученную корреспонденцию можно сортировать по отдельным папкам (скажем, сделать каталог для хранения сообщений, ответить на которые вы планируете чуть позже). Приложение нормально работает как с письмами в html-формате, так и с обычными текстовыми сообщениями. Существует возможность создать подпись, которая, например, будет автоматически подставляться в конец каждого письма.

В комплекте с программой поставляются разнообразные бланки (заранее заготовленные сообщения), которые можно применять для рассылки поздравлений. Интерфейс управления несложен и выполнен в стандартном "офисном" стиле, так что проблем с освоением быть не должно. Но, как это всегда бывает у Microsoft, не обошлось и без недоработок. Главный недостаток программы — незащищенность от попыток взлома. В Сети полным-полно вирусов, использующих "дыры" в защите Outlook, заражение которыми происходит в момент открытия присланного вам письма. Последствия заражения подобными вирусами могут быть весьма плачевны, так что не забывайте почаще наведываться на сайт *http://windowsupdate.microsoft.com* и скачивать оттуда свежие обновления.



Справедливости ради отметим, что главной причиной всех этих неприятностей является вовсе не кривость рук разработчиков приложения, а чрезвычайная популярность программы. Многие не столь распространенные продукты содержат не меньше ошибок, просто внимание хакеров направлено в первую очередь на известный Outlook, а уж потом на другие проги. Помимо Outlook Express, существует и гораздо более навороченный аналог в лице Outlook 2000, входящего в комплект программ Microsoft Office 2000. Более по-

дробно останавливаться на нем не имеет смысла, так как по всем параметрам он напоминает "младшего брата" (только стал расширенным и дополненным) и существует лишь в виде дорогущей коробочной версии.

Кстати, если вы все-таки решили пользоваться Outlook, то не поленитесь пролистать парочку последних номеров "Мании" и разобраться, как организовать грамотную защиту своего компьютера от различных нападок из Сети. В рубрике "Антихакер" изложена подробная информация, как и чем защищаться. А на компактах тех номеров вы сможете разжиться и всем необходимым для "обороны" софтом.

РЕЙТИНГ: ✉✉✉✉✉

О ФОРМАТАХ И КОДИРОВКАХ

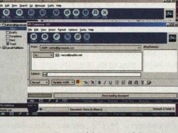
В настоящее время существует несколько форматов сообщений, из которых можно выделить два основных — **html** и **txt**. Первый формат является более продвинутым, т.к. позволяет использовать графику, выделение текста различными цветами, таблички и некоторые другие "красивости" (то есть все то, что мы привыкли видеть на веб-сайтах). Но у него есть и большой недостаток — объем html-сообщения значительно больше текстового, что доставляет некоторые неудобства при интенсивной переписке. Не очень-то приятно скачивать сотню-другую писем по 100Kb каждое (которые вполне могут накопиться в вашем ящике, скажем, за время вашего отпуска/каникул, проведенных вдали от дома). Кроме того, некоторые почтовые клиенты некорректно работают именно с html-форматом, поэтому я бы порекомендовал отправлять письма в текстовом формате (txt).

Теперь надо сказать пару слов о кодировках. Всего в природе существует несколько русских кодировок, корни которых уходят в далекое прошлое, во времена первобытных юзеров и ископаемых компьютеров. В настоящее время преимущественно используются два вида: **Windows-1251** (стандартная кодировка Windows) и **KOI8-r** (пришла с систем, работающих под управлением Unix). Все приличные мейлеры умеют работать с обоими вариантами. Другие кодировки (например, **IBM-866/DOS**) лучше не употреблять, иначе у получателя вашего письма могут возникнуть проблемы с чтением сообщения.

Netscape Messenger 6.0

Разработчик: Netscape
Размер: 247 Kb (только инсталлятор*)
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://home.netscape.com/

Если **Outlook Express** знаком в основном пользователям **Internet Explorer**, то **Netscape Messenger**, входящий в со-



став дистрибутива **Netscape Navigator**, используется исключительно поклонниками данного браузера. По своим функциям программа идентична Outlook, поэтому разбирать ее подробно мы не будем. Единственное, что можно отметить — это более симпатичный и оригинальный интерфейс.

РЕЙТИНГ: ✉✉✉✉✉

Eudora 5.0.2

Разработчик: Quallcomm Incorporated
Размер: 6330 Kb
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.eudora.com/email

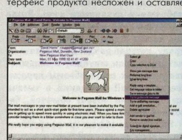
Интересная программа, вызывающая некоторые ассоциации с **The Bat!** (см. ниже). Достаточно продвинутый клиент, имеющий все необходимые функции плюс некоторые экзотические возможности. Например, синхронизация данных с карманным компьютером Palm (ликбез по карманным компьютерам читайте в 12'ом номере "Мании" за 2000 год). Интересна и возможность оценки эмоциональной окраски приходящей почты (если одно из сообщений содержит явные угрозы/ругательства в ваш адрес, приложение заблаговременно сообщит об этом). Да уж, просто убойная забота о пользователях... правда, с русским текстом это все равно не работает, так что нам с того мало проку. Далее, для каждого почтового ящика ведется подробная статистика (сколько писем получили/отправили), позволяющая оценить вашу загруженность почтой в разные дни или часы. Имеется поддержка плагинов (в стандартном наборе есть полезные функции вроде смены регистра, то есть замена **пРИВЕТ, вАСЯ!** на **Привет, Вася!**). Неплохо продуманна система оплаты программы — всего существует 3 вида регистрации. Первая, самая распространенная совершенно бесплатна, но зато время от времени вам придется лицезреть рекламу. Второй вариант — тоже бесплатный, и никакой рекламой здесь не нагрузят. Но в отместку вас лишат нескольких полезных опций. Ну а третий, коммерческий, вид лицензии лишен всякого мусора и "закрытых" функций, но зато требует некоторых материальных затрат. И наличия кредитной карточки, что гораздо хуже.

РЕЙТИНГ: ✉✉✉✉✉

Pegasus Mail 3.12c

Разработчик: David Harris
Размер: 3420 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.let.rug.nl/pegasus

Приложение, ориентированное в первую очередь на коллективное использование. Вначале каждый юзер выбирает себе произвольный логин (пароль не требуется) и настраивает программу "под себя". Далее, при каждой загрузке Pegasus Mail спрашивает этот самый логин и, в случае "узнавания" пользователя, открывает его личную директорию с личными же настройками. Такая схема работы достаточно удобна (чужие ящики под глазами не путаются), если почтой пользуются несколько человек, а вот "одинокому" юзеру эти навороты ни к чему. Интерфейс продукта несложен и оставляет



неплохие впечатления (но он заметно отличается от аналогов, что поначалу затрудняет освоение). Из других отличительных особенностей можно выделить достойную поддержку списков рассылки (позволяет без проблем отправлять письма десяткам людей сразу), а также многочисленные сетевые функции. Немногие программы могут похвастаться таким огромным количеством поддерживаемых платформ (помимо различных версий **Windows**, есть и **Novell Netware**, и даже **DOS**). На сайте приложения представлены различные полезные плагины (например, **WSendTo**, служащий для интеграции с браузерами). Кроме обычной версии приложения, есть и более навороченный

вариант под названием Mercury Mail Transport System, предназначенный для установки на почтовый сервер.

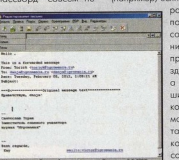
РЕЙТИНГ: ■■■□□

The Bat! 1.47

Разработчик: RIT Research Labs
Размер: 1884 Kb
Лицензия: Shareware (30 дней)
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.ritlabs.com/the_bat/

Эта программа по праву считается ***одним из лучших почтовых клиентов, если не лучшим вообще***. Простое перечисление функций программы потребует отдельной статьи (если мы найдем отклик с вашей стороны, то статья, подробно описывающая настройки и тонкости работы с программой, появится уже в следующем номере — пишите нам), поэтому ограничимся лишь кратким списком наиболее интересных возможностей.

Очень удобной является поддержка неограниченного количества почтовых ящиков на любых серверах. Каждый ящик можно настроить в отдельности, выбрав параметры написания и передачи писем (вид кодировки, формат письма, настройки почтового сервера). Ящики, содержащие конфиденциальную информацию, разрешается закрывать паролем (в отличие от большинства аналогов, взломать The Bat!'овский "пассворд" совсем непросто). Для каждого адреса можно использовать различные шаблоны, позволяющие автоматически создавать сообщения такого типа:



Здравствуй, уважаемый Иван Иваныч!
{текст исходного сообщения}
До свидания, с уважением
Федор Федорович

Обратите внимание на то, что все имена (как адресата Ивана Иваныча, так и отправителя Федора Федоровича) вводятся автоматически, что здорово облегчает работу. В программе имеется мощнейшая система поиска нужных вам сообщений (очень актуально, когда ваш почтовый архив разрастется на тысячу-другую писем). Присутствуют средства фильтрации сообщений — вы можете настроить приложение для автоматического удаления ненужных вам писем, либо для помещения интересующих сообщений в указанную папку, либо для автоматической переадресации с последующим перемещением в указанную папку... и т.д.. На практике такие функции оказываются полезны для избавления от спама (непрошеной рекламы) и просто для сортировки приходящей почты (например, если вы подписаны на какие-то рассылки, их удобнее будет помещать в разные папки, соответственно содержанию). В продукт встроена проверка орфографии создаваемых вами сообщений, а также есть возможность шифрования особо важной корреспонденции. Программа умеет правильно работать со всеми возможными кодировками и форматами сообщений, позволяя даже восстанавливать письма с испорченной кодировкой. Представлены средства дозвона до провайдера, диспетчер писем (утилита для манипуляции почтой на сервере, без ее загрузки на компьютер; т.е., например, можно удалить письмо на сервере, не скачивая, и наоборот), встроенная "гляделка" картинок, удобная адресная книга и подробный журнал, ведущий статистику каждого ящика. При всем богатстве возможностей, The Bat! "весит" всего полтора мегабайта, имеет простой и удобный интерфейс (есть и русская версия; собственно, программа сделана в России), нетребователен к компьютеру, многозадачен... Вы можете редактировать сообщения, получать почту и проводить поиск одновременно, что сэкономит ваше время. Приложение совершенно безопасно и, в отличие от многих других, не допустит заражения вашего компьютера вредоносными вирусами.

РЕЙТИНГ: ■■■■■

ПРОТОКОЛЫ ПЕРЕДАЧИ СООБЩЕНИЙ

Электронная почта, как и любой другой тип данных, передается при помощи специальных серверов, работающих по одному из специальных протоколов (протокол — это нечто вроде "языка", посредством которого компьютеры "общаются" между собой, т.е. обмениваются необходимой информацией). Подавляющее большинство почтовых серверов использует два протокола — **POP3** (для передачи писем на ваш компьютер) и **SMTP** (для отправления почты с вашего компьютера). Соответственно, когда вы будете настраивать выбранный вами мейлер, внимательно заполняйте соответствующие поля. Информацию о том, что писать в графах "POP3 сервер" и "SMTP сервер", можно раздобыть на сайте компании, предоставившей ящик, либо у своего провайдера (если вы используете ящик, полагающийся вам после регистрации).

Финита...

Обзор наглядно демонстрирует, что есть на свете неплохие программы для работы с электронной почтой, но не отвечает на главный вопрос. Какую же из них предпочесть? На мой взгляд, лучше всего выбирать The Bat! (о причинах этого сказано чуть выше), особенно если вы регулярно пользуетесь e-mail'ом. Если же вы отправляете 1-2 письма в месяц и не подписаны на рассылки, проще всего будет работать с бесплатными Outlook Express или Netscape Messenger. Pegasus Mail тоже неплох и вполне сойдет в качестве альтернативы Outlook/Messenger, но на него следует обратить внимание в последнюю очередь. Программа Eudora производит хорошее впечатление, но не более того, и не факт, что ради нее вы захотите отказываться от привычного мейлера. В завершение скажу, что ваш покорный слуга, как и тысячи других людей, уже давно пользуется The Bat! и только им. Впрочем, выбирать все равно вам. В следующем выпуске "Мании" (в продолжение темы e-mail) посвятим вас в таинство выбора почтового сервера.

** — после запуска инсталлятора вам потребуется скачать файлы, необходимые для работы приложения (как минимум 10.4 Mb, при установке "с нуля"). Если же у вас была установлена одна из предыдущих версий браузера, то качать придется значительно меньше — только недостающие компоненты/обновления.* ■

К. Широв
nerv@gagarinclub.ru

Мировое древо MU*

история зарождения и становления жанра

В Старшей Эдде, как известно некоторым из присутствующих, есть легенда о том, как скандинавскому богу Одину привиделись руны – основа магии и письменности викингов. В дальнейшем Одину пришлось провисеть семь дней, будучи пригвожденным копьем к дереву. Древо это было непростое, оно прозывалось Иггдрасиль, корни его начинались глубоко в мире мертвых, а крона уходила далеко в высокое небо.

Птенцы одного гнезда

Хотя эти сведения не относятся к разряду секретных, мало кто знает, что все широко распространенные на сегодняшний день варианты MUD выросли из одного семечка, как Иггдрасиль — гигантское древо. Все разнообразие MUD — всего из одного кусочка исходного кода, который переписывали, повторяли, исправляли, модифицировали, дополняли, выкидывали, писали заново и делали "похоже, но не совсем так". Теперь различных версий серверов MUD настолько много, что вместе их принято называть MU*, заменяя звездочкой все бесчисленные варианты окончания: MUD, MUSH, MUX, MOO, MUSE, MUCK... Multi-User Dungeon, Multi-User Shared Hallucination, Multi-User eXperience, Mud Object Oriented... Далеко не всегда эти две буквы значат "многопользовательская", тут над сокращениями издеваются, как только можно.

Бытие, как известно, определяет сознание. В виртуальной реальности это прописная истина, и то, как ведут себя игроки и администраторы, определяется в первую очередь тем, что они могут сделать с игровым миром и друг с другом. Малозаметные на первый взгляд отличия в технологии формируют виртуальную мораль и виртуальный этикет. Похожие на первый взгляд (и даже на второй) игры при более детальном изучении разительно отличаются друг от друга. Но корни у всех одни. Так с чего же все началось? Что это за неведомый "кусочек кода", который рассеял по всей Сети нынешнее разнообразие MUD'ов?

Первый на свете MUD так и назывался — MUD. Он был написан в 1978 году *Роем Трубшоу* и *Ричардом Бартлом* в Эссекском университете в Англии. Играть в написанный ими "полуфабрикат" было неинтересно и по большому счету нельзя — персонажи перемещались по игровому миру, объекты можно было поднимать, но азартный геймплея не было и в помине. Впрочем, играть никто и не собирался — это было лишь упражнение для того, чтобы проверить новую систему разделяемой памяти и многопользовательский доступ к системе. Годом позже Бартл продолжил работу один, и на свет появилась MUD 1, которая, кстати, жива и по сей день (или *который*, кому как нравится, но в мире MUD отдельные системы принято обозначать женским родом, а отдельные игры в зависимости от того, какое у них название: например, "Арда" — женского рода, а "Адамант" — мужского). В MUD 1 уже можно было играть. Интернета в те годы еще не было, пользователи сидели за терминалами, подключенными проводами непосредственно к "главной машине", а некоторые входили с модемов. Объем места на диске, который выделяли под это развлечение, исчислялся не мегабайтами (как сейчас), а жалкими десятками килобайт. Но по тем временам это было немало.

Почти десять лет семечко спало в благодатной английской земле. MUD 1 поднималась и падала, меняла машины, переезжала, несколько раз становилась коммерческой и вновь приобретала права бесплатного продукта. А тем временем начиналась Большая Компьютерная Весна. Память дешевела, компьютеры дешевели, связь дешевела... а пользователи множились.

Из искры возгорится пламя

В 1988 году семечко дало первый стебелек. В университете Aberystwyth (не надейтесь, что я знаю, как оно произносится, — кажется, это по-валлийски) группой товарищей была написана AberMUD. Название, как вы понимаете, происходит из более произносимой части названия университета. Это и есть родоначальник основной массы известных на сегодня типов MUD. Если MUD 1 была "разовой программой", никогда не выпускавшейся для широкого пользования, и ее исходники раздавали только по знакомству, AberMUD разошлась в тысячах и тысячах экземпляров. Потому что была попросту выложена в Сеть. Жить в игре, правда, поначалу было не особенно интересно — ни тебе квестов, ни тебе монстров, ни тебе программируемых объектов, только комнаты, входы и выходы. Сервер был построен так, что только администраторы могли создавать новые комнаты, а для этого требовалось проделывать довольно тяжелые "перестройки". Например, собирать сервер из исходников заново. Не слишком-то приятная процедура. Понятно, почему поначалу игра развивалась очень медленно. Авторы вообще изначально хотели сделать чат, а не MUD. Поэтому в первую очередь на сервере появились доски объявлений, а уж затем были созданы монстры. Начали потихоньку множиться и квесты, положив начало тому, что теперь и называется MUD. Однако они оставались крайне сложными в модификации. Для того чтобы осуществить обновление сервера, система регулярно попросту сбрасывалась — у игроков оставались только заработанные ими очки, а все предметы и монстры возвращались обратно. Сейчас уже вряд ли кто-то согласится играть на таких условиях, а тогда это было нормой вещей.

Уже год спустя, в 1989, от проекта отпочковалась первая ветвь MUD (в дальнейшем ставшая обширным направлением), развивавшая идею системы "без излишеств", построенная по принципу "мы хотим перемещаться по виртуальному миру, общаться и манипулировать предметами" (на большее создатели не замахивались, а игроки не претендовали — эдакое направление хиппи в потоке MUD). Первым ее представителем стала TinyMUD. Помимо "пассивных" возможностей наблюдателя (т.е. обычного приключенца), система предоставляла игрокам возможность творить. Каждый игрок мог создать объект или комнату. Дабы минимизировать потребление компьютерных ресурсов, тогда еще очень дорогих, все остальные возможности решили выкинуть — и монстров, и оружие. Осталась только команда kill и виртуальные деньги, которые вскорости полностью потеряли свое значение. В итоге, когда дело доходило до драки, получалось эдакое рубилово стенка на стенку. Но драки к то-

му времени мало кого интересовали: все занимались творчеством, каждый старался привнести в мир игры нечто свое. Развитие шло экстенсивным путем орал, оставив интенсивную дорогу мечей в стороне.

Еще год спустя появилась **DikuMUD**, основа второй великой ветви Мирового Древа. Написали ее пятеро студентов Копенгагенского Университета — *Себастьян Хаммер, Катя Небоэ, Том Мэдсен, Майкл Сейферт* и *Ганс Хенрик Старфельдт.* Запомните эти имена. Именно эти люди ответственны за то, что как минимум в четверти существующих MUD новые персонажи попадают не куда-нибудь, а в Мидгард. Вообще-то они хотели сделать версию **AberMUD**, более интересную и более завязанную на общении между игроками. То, что у них получилось, стало эквивалентом AD&D в мире виртуальной реальности — у игроков в Diku были характеристики их персонажей, классы, расы, магия. Присутствовало и множество других интересных нововведений, которые в наше время считаются обыденными и естественными. Но тогда это была почти что революция.

Ну а что же дальше? А дальше "ветви" начали расти, тянуться каждая к своему солнцу, давая по пути множество побегов и листиков. Давайте посмотрим на наиболее ярких представителей основных направлений. Если вы начинающий в мире MUD, то, возможно, информация, изложенная ниже, определит ваши дальнейшие игровые пристрастия.

TinyMUD

Эту ветвь чаще называют **MUSH**, в противовес **MUD**, усматривая в этом коренное их отличие. Ветвь "без излишеств" развилась не слишком широко, зато конкретные игры направления совершенно непохожи друг на друга. Никакого "готового" мира с сервером не поставляется, а игроки могут с легкостью строить территорию сами. То есть все участники выступают в роли творцов, именно создание мира и занимает значительную часть их времени. Чтобы помочь им в этом нелегком деянии и позволить создавать более интересные игровые объекты, очень скоро игрокам были даны в помощь специальные встроенные языки программирования. От очень странных и приводящих администраторов к ранней смерти от нервного истощения (в *MUSH/MUX*) до довольно обычного Форта (в *MUCK*).

Вскорости, еще до того, как самую первую TinyMUD сдали в утиль, все странные команды, которые позволяли персонажам смеяться, обниматься, пинать друг друга и прочее, уступили место двум: ***pose*** и ***say***. Первая просто показывала всем остальным персонажам в комнате текстовую строчку, а вторая ставила вокруг нее кавычки.

Богатство примитивизма оказалось на удивление велико, теперь наблюдение за игроками мало чем отличается от чтения романа, а сама игра — от соучастия в его написании. Странно то, что все до единой фразы, сказанные в игре, оказываются в настоящем времени (*"Декстер поднимает стакан, делает из него глоток и говорит: "Господа! К нам едет ревизор!"*), но к этому привыкаешь достаточно быстро. Ограничения же на то, что персонаж может делать и чего не может, накладываются не механическими возможностями сервера, а восприятием других игроков. Если они считают, что маленький мальчик может поднять двуручный меч, они будут реагировать на это соответственно. Если же им покажется, что это перегиб палки, они позовут администратора. Несмотря на то, что творцами выступают сами игроки, администраторы в TinyMU* очень важны — они выступают в качестве режиссеров и продюсеров сюжета этой мыльной оперы, подбирают людей на ведущие роли, работают за массовку и декораторов. А ведь держать под контролем происходящие события не так-то просто.

Если во всех потомках ветви DikuMUD принято сначала убивать монстров, а потом разбираться, здесь убивают в основном друг друга и в основном под строгим надзором мастеров-администраторов — на дуэлях, при помощи яда, ножиком в спину и прочими "интеллектуальными" способами. Причем преступления совершаются довольно редко: персонаж считается большой ценностью. Ориентация на литературное творчество и ролевую игру в противовес соревнованию требует отличного знания языка, на котором игра проходит. Понятно, что наиболее частым "ведущим" языком оказывается английский — поэтому в нашей стране MU* семейства Tiny непопулярны и играют в них лишь немногие. Выбирать данное направление для освоения рекомендуется только тем, кто говорит на английском почти как на родном. Школьными знаниями, увы, здесь не обойтись.

DikuMUD

DikuMUD и ее потомки пользовались широчайшей популярностью и пользуются ею до сих пор. В первую очередь за счет того, что готовый игровой мир там существовал с момента создания и легко поддавался модификации, как в первых AberMUD. Чтобы завести себе MUD, оказывалось достаточным скачать сервер, скомпилировать его и запустить. В некоторых случаях и компилировать ничего было не нужно.

Хватало скачать исполняемый файл. Чаще всего так и поступали, и "ветка" росла как на дрожжах, постоянно пополняясь новыми модификациями исходного кода, позволяющими добавлять классы или расы, а также создавать новых монстров. Circlemud, Merc, Envy, Silly, DaleMud, Copper, ROM, Diku-II, Smaug, AckMud — это перечень лишь самых крупных "сучков", отросших от этой ветви мирового дерева MU*, на самом деле их гораздо больше. И каждый уважающий себя владелец такого "сучка" считает долгом чтонибудь там поменять, чтобы игрокам жизнь медом не казалась.

Если на TinyMUD люди играют в жизнь (очень похоже на концепцию игры The Sims), то на DikuMUD люди играют в войну. В жизни, как известно, дождевой червяк вас не съест, а за убийство мирного горожанина придется отвечать. Берем в наши виртуальные руки виртуальный меч и говорим "kill monster". И получаем концепцию типичного DikuMUD. По завлекательности такой MUD можно сравнить с современной графической игрой вроде Asheron's Call или Ultima Online. Вот только системные требования у MUD куда как меньше. Идеологически же более известные ныне графические игры ушли от классических MUD очень недалеко.

Игроки на Diku очень похожи на квакеров — они так же легко объединяются в кланы и сообщества, и многие сервера поощряют это занятие.

Играющие в Diku также очень любят бегать друг за другом, грабить друг друга и вообще подстраивать друг другу разные гадости. Звучит смешно, но так оно и есть. Некоторые зарабатывают на жизнь, уничтожая новичков. Роль же администраторов игры вторична — они либо разрешают атаковать других игроков на тех или иных условиях, либо запрещают. Но на этом их личное вмешательство в игру заканчивается. Только на Diku можно автоматически попасть в администраторы по достижении определенного уровня, играя достаточно долго и успешно, — на Tiny такой подход считается ересью.

Чтобы везде успеть — время в DikuMUD решает все, зазевался, тебя и съели — игроки пользуются макросами, скриптами, автоматическими картографами и многими другими технологическими новшествами, придуманными с тем, чтобы вовремя зарезать врага, не помереть с голоду или жажды и не остаться без источника света. Соревновательный аспект и отсутствие принципиальной необходимости хорошо знать язык приводит к тому, что русских игроков на зарубежных игрищах хватает, как хватает и русских игр на английском языке, потому что хозяевам лень переводить все тексты на русский. В целом же игры на базе DikuMUD больше всего напоминают стремительный, делающий упор на реакцию и тактический маневр Diablo. Сравнение приведено лишь для разъяснения ситуации. На самом деле, это Diablo похож на Diku, а не наоборот.

Я знаю — саду цвесть...

С 1992 года начинается расцвет эпохи MU*, и уже с 1996 — ее закат, вероятно, не без помощи Windows 95. Постепенно сокращается общее число MU*, уменьшается средний срок их существования. Новое поколение интернетчиков слабо представляет себе, что такое протокол *telnet*, для них окошко броузера — синоним Интернета в целом, а с правописанием все хуже и хуже. Потомки ветви Diku еще держатся довольно крепко, но появляются и исчезают как грибы, а потомки Tiny влачат продолжительное, но жалкое существование.

Самое время вспомнить об этой технологии нам с вами, но — большинство существующих серверов по старой традиции на дух не переносит русские буквы. Семейство Tiny просто некому принести в Россию, потому что у нас почти никто о них не знает. Да даже если бы и знали, то вряд ли бы стали играть — уж очень дорого обходится многочасовое сидение в онлайне (в DikuMUD все проще — вышел в Сеть, порубился пару часиков и пошел заниматься своими делами).

Но еще не вечер: Интернет дешевеет, домовые сети расползаются все дальше, а MUD-программы легко модифицируются под любые "условия среды". Глядишь, однажды на Мировом Древе таки расцветут цветы, имена которых будут написаны на русском языке. ■

AtOM
atom@igromania.ru

Интересное в сети

www.postcard.ru

Праздники, как известно, случаются каждый день. А праздник — это не только повод для вечеринки, в такие дни принято поздравлять своих родных/знакомых, что можно успешно сделать с помощью данного сайта. Вам предлагается широчайший выбор **поздравительных открыток** на любой вкус, то есть подходящих практически к любому случаю. Сделайте приятное своим близким!

http://visien.ochkam.net/

Сколько времени вы проводите за компьютером? А знаете, как это сказывается на вашем зрении? Если вам небезразлично ваше здоровье и перспектива в скором времени обзавестись девайсом под названием "очки" (не солнцезащитные, а самые обыкновенные) вас не вдохновляет, обязательно сходите по вышеприведенной ссылке. Здесь вы найдете массу статей на тему **"Компьютер vs. зрение"**, практические материалы по профилактике и лечению близорукости и уйму других полезностей. Минздрав предупреждал!



www.another.com/cat_wizard.jsp

Бесплатные e-mail'ы сейчас дают на каждом втором сайте. А здесь... здесь вам не просто предоставляют почтовый ящик, здесь еще и предлагают **1200** (!!!) различных **доменных адресов** к нему. Выбирать придется долго...

www.zzz.atlant.ru

Всяких "прикольных" сайтов в Рунете сейчас имеется в избытке, но вот их содержание обычно оставляет желать лучшего (ну сколько можно мусолить одни и те же анекдоты и картинки?). Данный ресурс этим не страдает, предлагая посетителям **действительно смешные истории, картинки, программы** (типа "подшутите над своими друзьями", плюс всяческие фотороботы и т.п.) и многое другое (преимущественно компьютерной тематики). Особенно меня впечатлил фоторобот, с помощью которого я решил создать свой автопортрет — но сколько я ни старался, выходили лишь картинки из серии "Их разыскивает милиция".

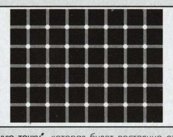
www.driver.ru

Многие производители железа (например, известная своими мышами/джойстиками/клавиатурами компания **Genius**) считают вполне нормальным убирать со своих сайтов драйвера для слегка устаревшей (у "них") периферии. Купишь себе достаточно современный агрегат, полезешь на страничку разработчиков за "дровишками", а там уже и нет ничего (просто фирма буквально на днях разработала новый, более перспективный девайс, попутно отменив всю поддержку старого). А иногда компании и вовсе разоряются (**Aureal**, **3dfx**). В этом случае попробуйте поискать нужный софт на вышеупомянутом сайте, где собраны **драйвера** практически для всех видов компьютерного железа (здесь же можно скачать и свежайшие демо- и бета-версии "дров", зачастую дающие заметный прирост производительности или содержащие новые функции).



http://udel.edu/~jgephart/fun2.htm

Есть такая интересная штука, называемая оптическим обманом: смотрите вы на картинку, а видите... что-то совсем другое. На обозреваемой страничке вам предлагается развлечение **"Найди черную точку"**, которая будет постоянно от вас ускользать. Попробуйте разобраться, в чем же дело, и найти, наконец, эту чертову точку!



www.soulxchange.com

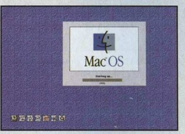
Такого вы точно нигде больше не увидите! На этом сайте можно запросто **продать... свою душу** (или прикупить себе пару душонок — так, на всякий случай). Помимо этого, здесь имеется аукцион (хотите узнать, чья душа пользуется наибольшим спросом?) и даже партнерская программа (можно получать комиссионные с наиболее удачных сделок). Сильное впечатление производит раздел "Обращение основателя" (**"A word from our founder"**), содержащий статьи типа **"It sucks to be YOU"** (в переводе на русский — "Как отстойно быть ТОБОЙ", т.е. тем, кто это читает). В общем, после просмотра ресурса создается впечатление, что у кого-то здесь явно проблемы с ясностью рассудка (хотя вполне возможно, что весь этот бред приносит неплохие прибыли за счет рекламы)...

http://mp3-joke.i-connect.ru/

У каждого из нас иногда бывают неудачные дни, когда настроение и работоспособность падают до нуля и ничем заниматься не хочется... Вот тогда и стоит посетить рассматриваемый сайт — поднять настроение прослушиванием забавных песен и просто **приколов в *.mp3-формате**. Хотите узнать, как Ф.Киркоров поет "под фанеру", послушать веселую песню про Билла Гейтса и ДОС или оценить саундтрек "Титаника" в исполнении пьяных мужиков с баяном? Тогда вперед — по ссылке.

www.yaromat.com/macos8/index.htm

Есть на свете операционная система **MacOS**, устанавливаемая исключительно на компьютеры "Макинтош". Здесь вам предлагается оценить ее в работе и даже... впрочем, не буду портить удовольствия — главное, не упасть в обморок в самом начале ;-).



http://ozonemusic.newmail.ru

Обратить внимание на страничку стоит в первую очередь будущим (или настоящим) композиторам и DJ'ям, пишущим **музыку на компьютере**. Полезные программы, сэмплы, подборки технической документации, FAQ'ов, ссылок и прочих полезностей наверняка пригодятся всем увлекающимся, ну а уже готовые работы можно запросто поместить в раздел "Наши произведения". ■

AtOM
atom@igromania.ru

Игровые ссылки

www.godgames.com/main.php?page=cg

На сайте **Gathering of Developers** с недавних пор появился новый раздел, представляющий собой что-то вроде фан-клуба. Всем зарегистрировавшимся регулярно предоставляется полезная и интересная информация о настоящих и будущих продуктах фирмы и, главное, через некоторые промежутки времени нам обещают высылать **бесплатные компакт-диски** со свежими демками, роликами и патчами (а это уже серьезная экономия драгоценного времени онлайна). Так что всем срочно регистрироваться и ждать заветной посылки...



www.fa13.h1.ru

Вы любите футбол? Тогда вам наверняка приглянется этот сайт, посвященный онлайновой лиге **футбольной ассоциации "Тринадцатый сектор"**. Зарегистрировавшись на соответствующей страничке (бесплатно), вы сможете скачать небольшую программу-клиент, служащую для управления выбранной вами командой. А дальше все просто — выбираете, в какой лиге будете участвовать (уже доступны Лига Пеле, Яшина, Круиффа, Марадонны и многие другие) и начинаете играть (по электронной почте). Всем любителям футбола вообще и футбольных менеджеров в частности стоит обязательно посмотреть этот проект.



www.worldcharts.nl

Хотите знать, какие игрушки сейчас считаются "самыми-самыми"? Или, может быть, вы не откажетесь от участия в выборе самой популярной игры недели/месяца/года/тысячелетия? В любом случае, посетить этот ресурс будет интересно всем, особенно фанатам, которые спят и видят, как бы помочь выйти в лидеры своим любимым продуктам.



www.russian-games.com

Сайт компании "Русские игры" будет интересен в первую очередь постоянным читателям рубрики "Вне компьютера", в особенности тем, кто увлекается **пейнтболом**, которому сей ресурс и посвящен. На сервере имеется последняя информация о проводимых соревнованиях, а также фотографии снаряжения и полезные ссылки (в том числе и на магазины, где можно приобрести все необходимое для игры).



http://eax.creative.com/gaming/

Грамотные спецэффекты и музыкальное сопровождение способны создавать игровую атмосферу не хуже, чем потрясающая графика (вспомните хотя бы визуально бедноватые **Thief I/II**, эффект присутствия в которых достигался как раз за счет гениального звука). Если же вы являетесь одним из счастливых обладателей звуковой карты, поддерживающей технологию **EAX** (семейство **Sound Blaster Live!** или более дешевые аналоги от **Genius** и других производителей), то в срочном порядке отправляйтесь на этот сайт. Здесь вы найдете специальные **патчи**, добавляющие в ваши любимые игрушки поддержку трехмерного звука плюс дополнительные EAX-эффекты. Из последних творений стоит отметить **Soldier of Fortune** и **Unreal Tournament**, в которых эта поддержка реализована просто бесподобно.

http://textquest.boom.ru/

Много-много лет назад, когда компьютеры были очень большими, а мониторы — совсем маленькими, наши дедушки/бабушки играли в **текстовые квесты**. Этот жанр сумел пройти сквозь года и остался популярным даже в наше высокотехнологичное время (в первую очередь, за счет простоты реализации — создать такую игру по силам практически любому, а вот разработать 3D Action...). Всем желающим ознакомиться с классикой или посмотреть на современные работы в этой области не помешает заглянуть на обозреваемую страничку, где есть и полностью русскоязычные проекты, и даже средства для разработки своих собственных приключений. Отсутствие графики — это не так уж страшно, вот увидите...

www.deltahawks.org/Hangar/cockpits/cockpits.shtml

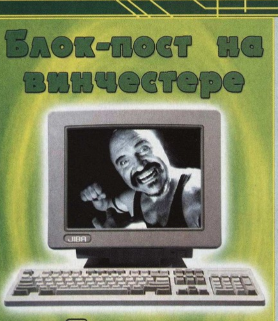


Посмотреть эту страничку будет интересно **всем фанатам авиасимуляторов** — здесь вы найдете фотографии и описания различных издевательств над стандартными джойстиками/штурвалами, превращающих их в монстроподобные агрегаты ("рабочие места" геймеров выглядят почти как настоящие кокпиты). Вот как надо играть!



В общем, об этом надо не читать, это надо видеть... ■

AtOM
atom@igromania.ru

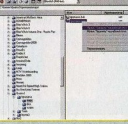


Иногда на наших винчестерах оказываются файлы, которые было бы неплохо спрятать от излишне любопытных глаз (особенно если компьютером пользуетесь не вы одни). Пароли, логины, информация личного характера, важные документы, просто данные, которые вы хотели бы уберечь от детей/родителей. В операционных системах семейства Windows 95/98/ME отсутствуют опции ограничения доступа к файлам/каталогам (только не надо говорить о возможности создавать "скрытые" файлы — такая защита может спасти разве что от совсем маленького ребенка), поэтому мы пойдем другим путем. Можно, конечно, хранить такие вещи на дискетах, Zip'ах или других сменных носителях, но это неудобно. Кроме того, те же дискеты никак нельзя назвать надежным средством "защиты" — срок их службы ограничен и, записав на них свои файлы, никогда нельзя быть уверенным в их сохранности. В такой ситуации к нам на помощь приходит специальное программное обеспечение, позволяющее зашифровать нужные данные, замаскировать их под безобидные картинки или сделать совсем невидимыми для непосвященных. Обзору таких средств и посвящается статья.

Следует обратить внимание на возможные проблемы, возникающие в случае вашей неосторожности или невнимательности. Учтите, что, если вы забудете пароль, "раскрывающий" скрытую директорию, на хранящейся там информации можно будет поставить жирный крест. Как и любые приложения такого рода, описываемые программы могут конфликтовать друг с другом или с другим софтом, нарушая стабильную работу операционки. Поэтому перед установкой подобных утилит тщательно взвесьте все "за" и "против" — может быть, особой необходимости в этом нет?

Fileguard Monitor 3.92

Разработчик: Сергей Гуков
Размер: 2755 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.fortunecity.com/marina/tripcock/616/



Основное предназначение данной программы — защита файлов и каталогов путем их кодирования по специальным алгоритмам (поддерживается более 40 стандартов — 3Way, Blowfish, Gost, IDEA, Q128 и многие другие). С помощью этого "инструмента" можно начисто удалять файлы с винчестера (при обычных способах удаления остается возможность восстановить стертую информацию при помощи специальных утилит). Приложение имеет простой и приятный интерфейс (присутствует даже музыкальное сопровождение) и кучу настроек (есть и возможность работы из командной строки).

Wizard Lock 5.0

Разработчик: Алексей Морсов
Размер: 993 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.dharkk.atfreeweb.com

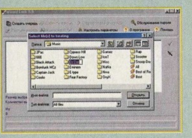
Еще одна неплохая программа для шифрования и расшифровки важных данных. Ее отличительные черты — высокая скорость работы

ГДЕ НАДЕЖНЕЕ ХРАНИТЬ ФАЙЛЫ?

Помимо рассмотренных в статье программ, имеется ряд других средств, помогающих надежно запрятать информацию. Существует ряд компаний, совершенно безвозмездно предоставляющих вам каталог некоторого размера (расположенный на их сервере), которым можно оперировать как обыкновенным жестким диском. Единственный недостаток таких служб — невысокая скорость работы (все-таки они расположены в Интернете, и нередко на переполненных серверах). В остальном такой механизм удобен, особенно если вы имеете дело с информацией, которая не должна болтаться у всех на виду. Даже если вы и не собираетесь что-то прятать, не исключено, что вам пригодятся эти услуги. В таких "удаленных каталогах" можно держать и некоторые архивы, и прочие файлы, которые редко используются, занимая лишнее место на винчестере (а удалять их, конечно же, жалко). Еще один вариант использования таких услуг — переносы дистрибутивов софта с компьютера на компьютер. Отправить/принять файл, пользуясь доступом в Интернет, часто оказывается проще и удобнее, чем возиться с ненадежными дискетами. Для этих же целей можно использовать и обыкновенные "халявные" ftp-сервера, которых сейчас просто бессчетное количество.

Один из вариантов организации "удаленного винчестера".

(если вы не знали, кодирование — весьма ресурсоемкий процесс) и возможность детальной настройки. Если вам понадобится запаковать кучу файлов из различных директорий, их можно установить в очередь, а самому

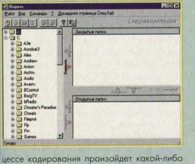


в это время пойти прогуляться. Есть и полезная функция установки пароля, без которого приложение попросту откажется выполнять новые шифровальные работы (очень удобно, когда есть риск, что кто-нибудь нечаянно запустит прогу и натворит "добрых" дел).

ШИРМА 2.0

Разработчик: СпецЛаб
Размер: 1015 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.goal.ru

Заметно отличается от своих "конкурентов" благодаря совершенно иному механизму действия. Дело в том, что стандартные принципы шифрования, применяемые в рассматриваемых выше программах, имеют некоторые серьезные недостатки. Если в про-

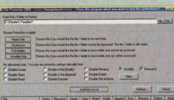


цессе кодирования произойдет какой-либо сбой (вырубится питание, "подвиснет" параллельно запущенное приложение или операционка решит совершить очередную "неустранимую ошибку"), ваши данные, скорее всего, будут серьезно запорчены. Потеря пароля грозит теми же неприятностями. Разработчики этой утилиты пошли другим путем — они не стали использовать какие-либо алгоритмы шифрования, создав систему, скрывающую нужные файлы/папки от посторонних глаз. Впрочем, загрузившись под DOS, вы всегда увидите истинное расположение файлов, так как программа загружается только в среде Windows. Другим недостатком может быть нестабильная работа на некоторых системах (лечится только удалением приложения). В остальном продукт производит достойное впечатление, выделяясь одним из самых доступных для неопытных пользователей интерфейсом.

File Protector 2000 SE 1.18

Разработчик: Mikko Technology
Размер: 117 Kb
Лицензия: Shareware (30 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.mikkotech.com/product.html

Мощнейший инструмент для защиты/сокрытия важной информации. Кроме привычных опций, вроде создания невидимых постороннему человеку директорий, здесь имеются и другие интересные настройки. Напри-



мер, можно разрешить другим пользователям смотреть свои папки, не позволяя при этом редактировать (или даже читать) хранящиеся там файлы, или запретить выполнение определенных программ. Также вы можете сделать нужные файлы неудаляемыми или запретить их переименование/перемещение. Такие механизмы обеспечивают защиту не только от других пользователей, но и от всевозможных вирусов. Приложение очень точно конфигурируется (вы можете настроить доступ к каждому файлу, хранящемуся на вашем винчестере). Интерфейс слегка непривычен, но зато весьма удобен и функционален. Была бы программа еще и бесплатной — цены бы ей не было...

S-Tools v4.0

Разработчик: Andy Brown
Размер: 278 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://members.tripod.com/steganography/stego/s-tools4.html

Очень интересная разработка, отличающаяся от прочих совершенно другим подходом к "припрятыванию" важных файлов. Никаких скрытых директорий или закрытых на пароль каталогов — вся спрятанная программой информация лежит на виду у всех, вот только в необычном виде... Дело в том, что благодаря уникальным способам кодирования данных, приложение помещает секретные сведения внутрь картинок (*.bmp и *.gif) или музыкальных файлов (*.wav). Такие технологии (по-научному это называется ***стеганографией***) позволяют создавать совершенно непримечательные "заначки" данных, так как картинки/музыка нисколько не страдают от подобного вмешательства и внешне выглядят так же, как и до кодирования. Для организации совсем уж секретного хранения спрятанную информацию можно еще и зашифровать по одному из нескольких алгоритмов. Приложение можно смело посоветовать даже в том случае, когда вы имеете дело с документами государственной важности, настолько надежны и необычны используемые здесь алгорит-



мы. И раз уж речь зашла о стеганографии, могу посоветовать посмотреть и признанного лидера в этой области — Steganos II Security Suite (проживает на *www.demcom.com/english/steganos/*). Этот монстр обладает рядом дополнительных функций (например, работает с текстовыми и html-документами, а также поддерживает удаление файлов без возможности их последующего восстановления), но зато, в отличие от обозреваемой программы, требует платной регистрации. ■

НЕКОТОРЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ АДРЕСА

www.webdrive.ru — здесь всем желающим выделяют 10Mb на хранение личных файлов, для доступа к которым вам потребуется специальная программа-клиент (скачать ее можно с вышеуказанного сайта).

www.xdrive.com — здесь предоставляют более "навороченный" сервис (100Mb, некоторые другие дополнительные возможности).

www.fly.to/netdrive — страничка на русском языке, содержащая некоторые ссылки на лучшие из подобных компаний (перечисление их всех потребует отдельной статьи).



Принадлежащая к жанру Action/RPG игра Gunlok была воспринята прохладно. Однако рецензенты не учитывали открытость ресурсов Gunlok и, как следствие, возможности ее модификации. Задача данной статьи — предложить вам ряд элементарных решений, с помощью которых можно значительно повысить интересность игры, превратив ее в нечто... *совершенно иное.*

Тотальная реконфигурация

Первое, что требует нашего срочного вмешательства, это основные герои игры — наши подопечные, враги и нейтральные персонажи. Скрипты, в которых прописана вся нужная нам информация, находятся в папке \Scripts, которая расположена внутри основного каталога программы. Файлы с настройками, отвечающими за игровых персонажей, имеют вид *имя_героя.gsh*. Для примера разберемся с атрибутами главного героя (gunlok.gsh).

character Chr_GunLok : Chr_Default Goodie
{

Эта строка определяет принадлежность героя к "хорошим" (Chr_DefaultGoodie) или "плохим" (Chr_DefaultBaddie). Попробуйте поэкспериментировать с составом своего отряда — ощущения от игры различными героями здорово отличаются. Если у вас появится желание добавить в свою команду парочку отрицательных персонажей, найдите нужный *.gsh-файл и замените Chr_DefaultBaddie на Chr_DefaultGoodie. Аналогичным образом можно и избавиться от надоевшего союзника. Например, меня очень возбудила (в переносном смысле, а не то, что вы подумали ;-) возможность пройти всю игру за команду "плохишей", имеющих совершенно другое вооружение и способности. Для этого я выбрал себе подходящих персонажей (например, drone.ghs), поменял их партийную принадлежность, изменив Chr_DefaultBaddie на Chr_DefaultGoodie, и вставил их описания в уровневые скрипты (об этом чуть ниже) вместо оригинальной команды.

walking speed 1
turning speed 1

Это скорость ходьбы и поворотов соответственно. Если игра кажется вам слишком медленной — ставьте здесь числа повыше (скорость анимации тоже подрастет). Будучи поклонником высоких скоростей, я поставил все на максимум, чего советую и вам.

Далее идет блок параметров, влияющих на "крутость" наших подопечных/врагов. Тут нам предоставляется возможность в пух и прах разнести представления разработчиков о сложности игрушки — можно либо превратить свою команду в суперменов, либо, наоборот, сдобрить приключения схватками с не по годам развитыми противниками. Лично мне показалось интересным повысить характеристики как тем, так и другим — баланс (или наоборот?) должен быть во всем.

strength 250

Начальное значение силы персонажа.

aim 0

Показатель меткости.

mine laying time 7

Скорость, с которой герой закладывает мины (в секундах).

sight angle 75

Угол обзора (в градусах).

sight range 12
hearing range 0

Дальность обзора и острота слуха соответственно (в метрах). Для наших подопечных эти параметры не так уж и важны, но вот класс игры врагов сильно от них зависит. Попробуйте повысить соперникам эти характеристики — игра станет заметно сложнее и реалистичнее.

damage multiplier 1.25

Этот параметр отвечает за ущерб, производимый персонажем (полезно для быстрого увеличения "крутости" героя или соперника). Ущерб — штука очень неоднозначная, ведь одно дело — убийство с одного попадания, и совсем другое — долгая, напряженная схватка.

aggression 0.7

Агрессивность (максимальное значение — 1). Роботы с нулевой агрессивностью никогда не нападают первыми, а вот если выставить эту характеристику на максимум — любой боец станет злобным маньяком, уничтожающим все живое в пределах досягаемости. Не знаю, как вам, а мне захотелось поднять агрессивность всем персонажам игры — так оно куда веселее и "мясистее".

draw vision cone no
draw hearing range no

Эти характеристики определяют, будет ли визуально отображаться область видимости и слуха данного персонажа (если поставить здесь yes, вокруг робота появятся сферы разных цветов). Играть без таких сфер, конечно, реалистичней (и красивей), но зато при их активации вы сможете тщательнее планировать ведение боя. Игра превратится в некое подобие *Commandos*, почти *тактический симулятор*.

max weapon 6
max ammo 12
max module 15

Максимальное количество оружия, патронов и предметов, которые наш подопечный может носить с собой. Те, кто не любит таких ограничений, могут запросто выставить здесь огромные числа (впрочем, поклонники реализма, скорее всего, захотят поступить наоборот и будут правы).

initial first person range 60
maximum first person range 100

Эти параметры отвечают за дальность обзора при виде "от первого лица". Владельцам слабых машин можно посоветовать поставить здесь числа поменьше, торможения при этом будут не так заметны.

Миссия невыполнима

Разобравшись с героями, можно приступать к следующей задаче — редактированию уровней. Каждая карта представлена тремя типами файлов: *.brf (брифинг), *.gcs (элементы оформления миссии) и *.gls (перечень имеющихся на уровне объектов). Для примера посмотрим, что интересного можно найти в описании уровня Prison (prison.brf, prison.gcs и prison.gls). Начнем с брифинга (prison.brf).

dark
fade in

Эти строки означают, что текстовое пояснение задания будет выводиться на черном фоне. Если вы хотите добавить сюда фоновую картинку, вставьте в текст строчку типа background bitmaps\\Splashscreen.rim (в данном случае фоном будет служить изображение splashscreen.rim). Не знаю, как вас, а меня эти картинки не порадовали, почему и пришлось добавить пару артов покрасивее (графика с *playboy.com*, вероятно, подойдет).

briefing text 1 0.01 0.95 0.1

Параметры выведения текста. Если у вас возникнет желание поменять цвет сообщения, поэкспериментируйте с тремя последними цифрами. Для того чтобы сделать буквы, например, красными, выставьте числа 0.1 0.01 0.01.

wait 100

Время, отведенное на брифинг. Не хотите ждать лишние полторы минуты (или никогда не читаете брифинги) — ставьте здесь единичку; не успеваете прочитать ценные указания — ставьте число побольше.

end briefing

Следующим идет файл prison.gcs, где указаны некоторые аспекты оформления миссии. Обратите внимание на то, что часть строк закомментирована символами "//". Хотите посмотреть, как первоначально выглядели некоторые уровни — удаляйте эти значки, не раздумывая (не забудьте только предварительно сделать резервную копию).

echo off

Эта запись говорит о том, что скрипт начинается со следующей строки (все, что написано выше, движком не обрабатывается).

fogcolour 0 0 0
fogvalue 1
fogtransition 4
fogupdate 1

Данные строчки определяют характеристики тумана (первая строка отвечает за цвет, следующие три определяют его интенсивность). Вдохновляясь просмотренным в детстве "Ежиком в тумане", я выставил интенсивность на максимум.

sunangle 60
sunbrightness 3 2 1

Угол стояния солнца и яркость освещения соответственно (от этих параметров зависит освещенность территории). Густой туман лучше всего сочетать с ночью, поэтому я решил поставить яркость на минимум.

Далее идут скрипты различной сложности, отвечающие за всяческие события и эффекты. Их объем переходит любые границы, что не позволяет рассмотреть каждый по отдельности (при желании разбирайтесь с ними самостоятельно — ничего сложного там нет, а журнал вовсе не резиновый). Мы же пока займемся следующим файлом — prison.gls, в котором объявляются все присутствующие на уровне объекты (как роботы, так и всяческие полезности/украшательства).

```
/************/
/* INCLUDES */
/************/
#include «defaults.gsh»
// good guys
#include «gunlok.gsh»
#include «maskelyn.gsh»
```

Эти строки определяют состав нашей команды. Рекомендую поэкспериментировать с этим параметром — можно, например, попробовать пройти уровень в одиночку или просто заменить ненужного соратника кем-нибудь другим.

Внимание! Если вы хотите включить в отряд изначально отрицательного персонажа, не забудьте предварительно поменять его "партийную принадлежность" (подробнее см. выше). Для того чтобы вместо Ганлока управлять, скажем, роботом Drone, замените строку #include «gunlok.gsh» на #include «drone.gsh».

```
// bad guys
#include «walking_mine.gsh»
#include «drone.gsh»
```

Перечень врагов, встречающихся на данной карте (как и все прочее, легко дополняется и исправляется).

```
// neutral things
#include «deadbot.gsh»
#include «crate.gsh»
```

Список нейтральных персонажей/сооружений.

```
// lights and particle effects
#include «pipe_steam.gsh»
// fires
#include «carfire.gsh»
```

Перечень используемых спецэффектов (по желанию его можно дополнить нужными объектами).

На закуску

Напоследок посмотрим, чего еще полезного можно извлечь на свет, покопавшись в ресурсах игрушки.

В файле Script_english.txt, расположенном в каталоге \Tools Infile, прописана информация обо всех внутриигровых диалогах. Эти данные можно смело редактировать, что дает возможность полностью изменить сюжетную линию игры.

Cutscene name ID string wav

first contact

Название скриптовой сценки.

Elint

Имя персонажа, произносящего речь.

Intel profile confirmed.

Текст сообщения.

1e.wav

Звуковой файл, проигрываемый во время диалога.

Крайне рекомендую отредактировать все диалоги — что за фигню нам подсунули вместо сюжета? А вот слегка поработав над текстами, можно превратить игру в очень интересную или просто прикольную историю.

Следующий интересный файл, credits.mca, лежит в директории \Scripts. Здесь находится вся информация о создателях игры, которую следует несколько доработать, включив туда сведения о главных разработчиках (то есть о нас с вами, если скромность позволит).

_BACKGROUND bitmaps\credits_background.rim

Эта строка определяет фоновую картинку (в нашем случае — credits_background.rim). Естественно, ее можно заменить чем-нибудь более пристойным (например, своей фотографией в кругу семьи). После этого введите такой текст:

_NEW_GROUP CRACKER and Creative Director



Вот теперь понятно, почему наш герой так рвется в бой!

Объявление нового абзаца текста (проще говоря, переход на новую строку) и задание его заголовка: (CRACKER and Creative Director).

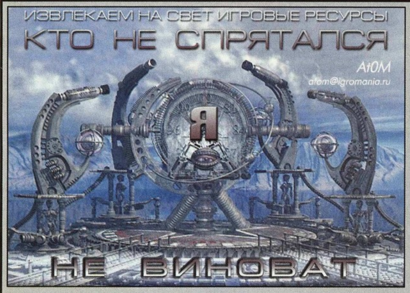
Далее можно вводить произвольный текст (хоть сочинение на тему "Как я провел лето").

На этом, пожалуй, все. Если вы делали все в соответствии с моими советами, у нас получилось неплохо разнообразить игру **(фактически, мы сделали небольшой мод, меняющий физику, оформление и даже сюжет игры)**. Впрочем, если вы приложите немного усилий и воспользуетесь своим воображением на полную катушку — игра может стать куда прикольнее, разнообразнее и увлекательнее. Творите на здоровье. А полностью переправленную версию можно записать на компакт и отослать разработчикам — пусть посмотрят, поучатся, как игры делать надо... ■

Советы бывалого робофигуратора

Для того чтобы модифицированная игра продолжала нормально работать, необходимо придерживаться нескольких правил.

1. Ни в коем случае не вставляйте между словами более двух пробелов.
2. Не забывайте, что строки, начинающиеся с символов "//", полностью игнорируются движком игры (можете хоть до посинения их редактировать, толку не будет никакого).
3. Следите за тем, чтобы длина каждой строки была не более 255 символов (особенно важно соблюдать это условие, работая над файлом credits.mca).
4. Не удаляйте специальные символы (вроде "_" или "~") — они, как правило, служат для определения границ между разделами.
5. Не забывайте делать резервные копии модифицируемых файлов.



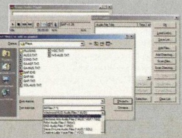
Очень многие игрушки сопровождаются отличной музыкой и красивыми роликами, представляющими вполне самостоятельную ценность (особенно когда их делают настоящие профессионалы) и заслуживающими быть прослушанными/просмотренными отдельно от игры. Разве вам никогда не хотелось работать в Windows под саундтрек из любимой игрухи или заменить стандартную звуковую схему операционки чем-нибудь более оригинальным (предсмертными криками монстров, например)? И благо, если разработчики решили не извращаться, использовав для озвучки обычные *.wav или *.mp3, а ролики поместили в виде радующих глаз *.avi (а уж где их искать и что для этого использовать, мы вам обязательно расскажем во "Вскрытии" и "Игровых ресурсах"). А как нам быть, если все интересное лежит в файлах непонятного происхождения, отказываясь распаковываться стандартными способами? В этом случае есть смысл обратиться к специальным программам – "выдиралкам" ресурсов, о которых я и расскажу в этой статье. Только помните, что "выдранные" ресурсы предназначены исключительно для личного пользования – прослушивать музыку самому можно, а вот записывать ее на компакт и дарить приятелю или видоизменять на свое усмотрение – не следует. *И конечно же, все программы, описанные в данной статье, вы можете найти на нашем компакте!*

Очень многие игрушки сопровождаются отличной музыкой и красивыми роликами, представляющими вполне самостоятельную ценность (особенно когда их делают настоящие профессионалы) и заслуживающими быть прослушанными/просмотренными отдельно от игры. Разве вам никогда не хотелось работать в Windows под саундтрек из любимой игрухи или заменить стандартную звуковую схему операционки чем-нибудь более оригинальным (предсмертными криками монстров, например)? И благо, если разработчики решили не извращаться, использовав для озвучки обычные *.wav или *.mp3, а ролики поместили в виде радующих глаз *.avi (а уж где их искать и что для этого использовать, мы вам обязательно расскажем во "Вскрытии" и "Игровых ресурсах"). А как нам быть, если все интересное лежит в файлах непонятного происхождения, отказываясь распаковываться стандартными способами? В этом случае есть смысл обратиться к специальным программам — "выдиралкам" ресурсов, о которых я и расскажу в этой статье. Только помните, что "выдранные" ресурсы предназначены исключительно для личного пользования — прослушивать музыку самому можно, а вот записывать ее на компакт и дарить приятелю или видоизменять на свое усмотрение — не следует. *И конечно же, все программы, описанные в данной статье, вы можете найти на нашем компакте!*

Инструментарий

Game Audio Player 1.28

Разработчик: ANX Software
Размер: 607 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.anx.da.ru



Это приложение хорошо известно большинству любителей компьютерно-игровой музыки благодаря поддержке многих популярных продуктов и достаточно удобно реализованной системы работы. Программа умеет сканировать целые директории на предмет наличия звуковых файлов, которые затем можно прослушать или переконвертировать в *.wav-формат. Есть поддержка плейлистов — для наиболее известных игр можно найти специальные листы, работающие при наличии нужного компакта в приводе (серии C&C, Fallout, NBA Live, Need For Speed, Diablo и т.п.). Функциональность приложения легко расширить (в первую очередь, это касается числа поддерживаемых игр), установив дополнительные plug-in модули. "Свежепотрошеную" музыку можно сразу сохранить на диск (имеется возможность конвертирования файлов из одного формата в другой непосредственно перед записью) — весьма удобно, если вы собираетесь слушать ее и в дальнейшем. Начать знакомство с утилитами такого рода рекомендуется именно с Game Audio Player — возможно, ничего другого вам и не понадобится.

Внимание, вирус!

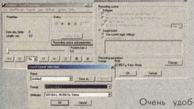
В процессе подготовки данного материала мне довелось наткнуться на якобы новую версию программы GameHack (упрощенный аналог небезызвестного нашим постоянным читателям MTC), которая, судя по анонсу на сайте, теперь также научилась "выдирать" из игрушек музыку/видео и творить с ними прочие безобразия. Описание выглядело неплохо, единственное, что насторожило — это чрезвычайно скромный размер файла. Заглянув на страничку чуть попозже, я обнаружил, что приложение было удалено из базы по причине инфицированности вирусом (вероятно — трояном).



Так что если вам когда-нибудь попадется ссылка на некий GameHack v3.2 размером 65Кб (последнее время "программу" стали еще и рассылать почтой), **не вздумайте ее скачивать** — это не что иное, как злобный **троян**. Чаще проверяйте свежевыкачанные файлы антивирусом — как показывает практика, зараженные файлы попадаются даже на крупнейших серверах... И еще раз отметим, что каждая программа, появляющаяся на нашем CD, помимо прочего, прогоняется через антивирусники.

Total Recorder 3.0

Разработчик: High Criteria, Inc.
Размер: 922 Kb
Лицензия:
Shareware (ограничение функциональности)
Язык интерфейса: Английский
www.highcriteria.com



Очень удобная программа, удобная для "выдирания" (точнее, записи) музыки из абсолютно **любой** (!) игры, чем не могут похвастаться конкуренты. Интерфейс приложения несложен — для начала работы вам достаточно просто установить продолжительность записи, выбрать ее качество (из довольно большого списка) и нажать на кнопку "Запись". Затем запускаете нужную игрушку, добираетесь до любимого саундтрека и по его окончании выходите на рабочий стол операционки. Вот и все — нужный трек у нас в руках, теперь его можно подправить в соответствующем редакторе. А вообще, этот инструмент можно использовать не только для вытягивания музыки из игр, его возможности существенно больше, в чем можно убедиться, взглянув на схему работы приложения.

Как видно на рисунке, эта программа попросту "встраивается" между проигрывающим звук приложением и драйвером звуковой платы, перехватывая все сигналы и записывая их на диск. Таким образом, мы получаем в свои руки все что угодно — озвучку фильмов/видеороликов; всяческие прикольные эффекты, воспроизводимые прогами типа Аськи; можно даже запротоколировать голосовой чат или разговор по IP-телефону... Компьютерный диктофон, да и только! Жаль только, что не бесплатный.

WinRipper v0.71

Разработчик: Peter Pawlowski
Размер: 25 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://pp666.cjb.net

Еще одна "грабилка" музыки (и некоторых форматов видео), во многом напоминающая уже упоминавшийся **Game Audio Player**. Главное отличие — отсутствие возможности проиграть выбранный трек, но это компенсируется увесистым списком поддерживаемых форматов (***.wav**, *.voc, *.aud, *.aiff, *.au, *.snd, *.8sfx, *.midi, *.rmi, *.hmp, *.hml, *.xmi, *.mus, *.cmf, *.mod, *.s3m, *.it, *.xm, *.vqa, *.avi, *.riff, *.iff) и высокой скоростью работы. Даже если нужные вам данные будут умело "замаскированы" под другой формат или закодированы в нестандартном режиме, **WinRipper** все равно добьется своего, для чего существуют функции сканирования файлов. Вам необходимо только выбрать каталог, в котором программа будет искать ресурсы, все остальное происходит автоматически (по окончании работы приложение выложит готовые к употреблению музыку/видео в выбранную папку). Еще одно применение **WinRipper** — это использование его для конвертирования звуковых файлов из одного формата в другой (*.aud в *.wav, *.voc в *.wav, *.hmp в *.mid, *.mus в *.mid, и т.п.) — весьма удобно для упорядочивания своей аудиоколлекции.

WAVCAP 1.34

Разработчик: Pikaro Tarmo
Размер: 171 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.tekniikka.turkuamk.fi/~tpikaro



Уже довольно старая (работает даже под **DOS**!), но все еще весьма эффективная программа, умеющая извлекать музыку из большинства игр. Механизм работы приложения прост: **WavCap** изучает файлы в нужной вам директории, сравнивая их с известными ему форматами, и осуществляет их преобразование в обычное *.wav-аудио. Имеется поддержка плагинов (правда, их поиск затрудняется тем, что с момента релиза приложения прошло немало времени).

FMV-Extractor Version 0.9a

Разработчик: Zoth-Ommog
Размер: 197 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.necrotech.de

Главная отличительная черта данного приложения — работа только с видеофайлами "хитрых" форматов. Не так много, если сравнивать с описанными выше утилитами, но зато со своей целью программа справляется отлично, поддерживая массу различных видеоформатов — стандартные ***.avi** (даже закодированные самым оригинальным способом), **Bink** и **Smacker** (*.bik, *.smk и им подобные), а также разные типы "фирменных" алгоритмов (например, ***.mve**, используемые в играх от **Interplay**). Как показывает практика, для просмотра заветных видеороликов этих функций оказывается достаточно, ведь в большинстве игрушек ничего другого и не применяется.

Что делать? (с)

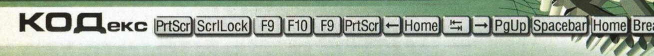
Напоследок позволю себе дать пару советов по поводу того, как удобнее использовать упомянутые в статье программы. На мой взгляд, оптимальным будет использовать **Game Audio Player** для первого знакомства с саундтреком интересующей игрушки — с его помощью можно быстро оценить, в каких файлах лежит нужная музыка, а в каких — всякая мелочевка. После этого стоит воспользоваться одним из конвертеров (рекомендую **WinRipper**, хотя можно использовать и **WavCap**) и перевести все интересующее в наиболее доступный формат (хотя бы *.wav). Если же нужная игра наотрез отказывается делиться необходимой информацией — воспользуйтесь **Total Recorder**'ом — в соответствии со своим названием, сей инструмент позволяет записывать все что угодно (хотя с ним и придется немного повозиться). Для извлечения на свет любимых роликов используйте **FMV-Extractor** (или уже упоминавшийся **WinRipper**, хотя в работе с видео он и не так силен).

Вот и все. Инсталлируйте описанные приложения (еще раз напоминаем, что взять их можно **с нашего диска**), доставайте компакты с любимыми играми и наслаждайтесь "выдранной" музыкой/роликами — теперь все нужные ресурсы всегда будут у вас под рукой. ■

"Приставочникам" посвящается...

Если вдруг у вас где-то завалялась старенькая **Sony PlayStation** (за номером 1), то вы сможете просмотреть видеоролики, записанные на ее компакт-дисках. Подойдет абсолютно любой компакт. Приставка — это вам не компьютер с кучей несовместимых форматов. Все, что нужно, это установить программу **PSX Play 1.46** с нашего компакта и вставить нужный диск в привод. Для редких владельцев **PSX2** есть другая программа — **PS2 Movie 0.10**, работающая аналогичным образом (она тоже есть на нашем диске).





Стандартные коды

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Европейские войны: Казаки

Прямо в игре **нажмите Enter** и вводите коды (в мультиплеере не работает):

supervizor — включить/выключить туман войны.

money — дает по 50000 каждого ресурса.

izmena — переключить режим и играть за другую сторону клавишами 1-9 на правой цифровой клавиатуре.

multitvar — нажмите Р и сможете выбрать любого юнита. Нажмите в любом месте на карте — появится юнит. ***ВНИМАНИЕ!*** При использовании данного кода могут наблюдаться различного рода пакостные эффекты на экране монитора.

www — включает все вышеприведенные коды, кроме **money**.

Паркан: Железная Стратегия

Откройте любым текстовым редактором файл **Iron_3D.ini** и в разделе [CS] пропишите любую команду, дабы получился результат, указанный ниже:

INVULNERABILITY=1 — неуязвимость главного героя.

FULL_RESEARCH_TREE=1 — использовать любые компоненты для ботов, не изобретая их.

WINDOW_MODE=1 — запустить игру в окне. Работает не на всех видеокартах.

Также в файле **Behavior.ini** можно заменить строчку ImmortalHero = 0 на ImmortalHero = 1, что даст герою бесконечный боезапас.

Absolute Terror

Откройте файл **at.ini**, который лежит в основной директории игры. Найдите следующий отрезок:

[Pilot]
Name=Pilot's name
Level=X

Вместо X подставьте цифру того уровня, на который мечтаете попасть.

Airfix Dogfighter

Вводите эти коды прямо во время игры:

hybris — режим неуязвимости.

hefaistos — все оружие (secondary).

athena — высочайший Tech Level.

admiral — получить все медали.

autopilot — автопилот. Сходите, выпейте кофе.

racerwagen — вместо самолета — джип.

hades — проиграть миссию.

На экране кампании выбора миссий введите **prometheus** — доступ ко всем миссиям.

Colin McRae Rally 2

Создайте новые профили водителей, введите любой тэг и впишите следующие коды вместо имени:

allthebuttons — все машины.

onecarefulowner — все машины можно вызвать и таким образом.

greatnews — все треки.

minime — машина Mini Cooper S.

evilevo — еще один болид — Mitsubishi Lancer.

offroad — шоссейник Lancer (Road Car).

jobinitaly — старший брат Mini Cooper'a S.

jimmyscar — симпатичная тачка Sierra Cosworth.

coolestcar — Ford Puma.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (Demo)

Бесплатные Action Points. В походовом режиме, во время боя, расходуйте АР вашего персонажа до тех пор, пока не останется лишь один. Теперь запишитесь и тут же загрузитесь. АР снова по максимуму. Подобный фокус действует лишь в **первой демо-версии** игры (не в появившейся позже мультиплеерной). Повторять чит можно сколько угодно раз.

Gunlok

Вызовите консоль тильдой (~) и наберите:

REB GOD — режим бога.

REB INFINITE AMMO — бесконечный боезапас.

GIVE [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою. Список предметов см. ниже.

GIVE AND EQUIP [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою и экипирует им его (если можно). Список предметов см. ниже.

Список предметов

Оружие и боеприпасы:

LASER, BINARY_LASER, MAXIM_LASER, BATTERY_PLUS, PLASMA_PISTOL, PLASMATRIX, PLASMAGNUM, AUTOLOCK_BOLTS, GRENADE_LAUNCHER, GRENADE_PLUS, GRENADE_EMP, MISSILE LAUNCHER, MISSILE_PLUS, MISSILE_EMP, FLAMETHROWER, NAPALM, NANOFRAG, EPULSAR.

Ключи, щиты, апгрейды:

KEY, KEYB, SHIELD_PICKUP, ARMOUOR_PICKUP, AIM_ACCURACY_PICKUP, LOCK_DECODER, BEACON_TRACKER, TERRAIN_SCANNER, TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR, OMNI_SCANNER, HOLOGRAM_GENERATOR, AUDIO_CLOAK, SIGHT_PICKUP, SIGHTPLUS_PICKUP.

Oni

Проверено только на демо-версии. Предполагается, что должны работать и в полной.

Включение режима читов. Увы, но просто так ничего не получится. Вам придется заняться **hex-редактированием** файла. Создайте копию файла **persist.dat**. Теперь откройте оригинал каким-нибудь редактором, найдите сегмент **0x44** и **смените значение на 07**. Сохранитесь и выйдите из редактора. Теперь, во время игры, **нажмите F1** и **вводите угодные вам чит-коды**:

liveforever — режим бога.

shapeshifter — сменить персонажей (клавишей F8).

touchofdeath — дает omnipotence.

canttouchthis — режим unstoppable.

fatloot — боеприпасы плюс здоровье.

glassworld — вся мебель разбивается аки стекло.

winlevel — выиграть миссию.

loselevel — проиграть миссию.

bighead — режим больших голов.

minime — мини-режим.

superammo — режим супер-патронов.

reservoirdogs — компьютерные оппоненты дерутся друг с другом.

roughjustice — режим пулеметов.

chenille — режим Дао-Дана.

behemoth — режим Годзиллы.

elderrune — регенерация.

moonshadow — пальто с фэйзингом.

munitionfrenzy — создает ящик с оружием.

fistsoflegend — режим Легендарных Кулаков.

killmequick — ультра-режим.

carousel — медленный режим.

thedayismine — *режим разработчиков.*

Чит-коды из режима разработчиков. Находясь в режиме разработчиков, нажмите тильду (~). Теперь вы можете вводить следующее:

door_ignore_locks = 1 — открывает все двери.

ai2_kill — убивает всех, находящихся рядом.

chr_nocollision 0 1 — режим прохождения сквозь препятствия.

dump_docs — показывает все доступные команды.

Tomb Raider: Chronicles

Дабы чит-коды сработали, вам придется повернуть Ларочку лицом на север. Не забудьте свериться по компасу.

Следующий уровень. Выберите инвенторию, перейдите к пункту Load game и зажмите L + I + F + T.

Все оружие. Выберите инвенторию, перейдите к large medipak (если есть) и зажмите C + T + R + L.

Все предметы. Выберите инвенторию, перейдите к small medipak (если есть) и зажмите A + L + T + G + R.

Режим Бога. Выберите инвенторию, перейдите к flares (если есть) и зажмите F + I + R + E.

Шестнадцатиричные КОДЫ

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Начиная с этого номера, мы выкладываем на наш компакт-диск трейнеры, созданные Романом, ведущим этой части "КОДекса", специально для "Мании". Возможно, это все же будет разовый эксперимент, возможно — сделается постоянным. Напишите свое мнение!

Инструкцию по использованию Magic Trainer Creator вы сможете прочесть на компакте в одноименном разделе — "Инструкции".

Европейские войны: Казаки

Запускаемый файл: **dmcr.exe**.

Еда — 1485A94 (FF FF FF); **золото** — 1485A8C (FF FF FF); **железо** — 1485A98 (FF FF FF); **уголь** — 1485A9C (FF FF FF); **камень** — 1485A90 (FF FF FF); **дерево** — 1485A88 (FF FF FF).

ДЕРЕВО: 16777215 ЕДА: 16777205
ЗОЛОТО: 16777215 ЖЕЛЕЗО: 16777215

Трейнер прилагается на компакте.

Корсары: Проклятие дальних морей

Запускаемый файл: **engine.exe**.

В этой игре адреса могут периодически изменяться, но их несложно найти с помощью MTC, если немного уметь этой программой пользоваться.

Деньги — 15BF220 (FF FF FF); **опыт** — 15BF21C (FF FF FF). У вас ОЧЕНЬ резко возрастает опыт, что позволяет вам получить 1-й ранг, возможность управлять самыми крутыми судами 1-го класса и некоторые другие блага. **Жизнь** (в драке) **и количество матросов на борту** (в море) — 15C2464 (FF FF). А после этой нехитрой операции — численность команды на корабле заметно увеличивается (хм, и где их столько там умещается?). Кроме этого, в драке у вас будет весьма длинный лайфбар, что позволяет убить противника с первого удара.

Капитан
Николас Шарп
Ранг: 1
Опыт: 16779487
След. Ранг: 30157577
Золото: 16725441
Репутация: Нейтральная

America

Запускаемый файл: **America.exe**.

16777215 16777215(0) 0

Если играем за **US American** (американцев): **Еда** — 52A254 (FF FF FF); **дерево** — 52A2B4 (FF FF FF); **золото** — 52A2F4 (FF FF FF).

Если играем за **Outlaws** (бандитов): **Еда** — 52A268 (FF FF FF); **дерево** — 52A2C8 (FF FF FF); **золото** — 52A308 (FF FF FF).

Если играем за **Mexican** (мексиканцев): **Еда** — 52A258 (FF FF FF); **дерево** — 52A2B8 (FF FF FF); **золото** — 52A2D8 (FF FF FF).

Если играем за **Native American** (индейцев): **Еда** — 52A25C (FF FF FF); **дерево** — 52A2BC (FF FF FF); **золото** — 52A2DC (FF FF FF).

Трейнер прилагается на компакте.

Carnivores: Ice Age

Открываем **в hex-редакторе** файл сохраненной игры **trophy*.sav**, переводим в шестнадцатеричную систему счисления текущее количество очков и ищем это число в файле. Найдя, редактируем его на **FF FF**. Теперь у вас огромное количество очков, доступны все уровни, все оружие и все животные.

Insane

Открываем **hex-редактором** файл сохраненной игры **player??.chp**. Теперь: **строка 30** (номер отображается в самом левом столбце), **первые 2 байта** меняем на **FF FF**. Затем находим **строку 230, 14-й и 15-й байт** меняем также каждый на **FF**; теперь делаем то же самое в **строке 440** с **10-м и 11-м байтами**, в **строке 650** с **6-м и 7-м байтами**, и, наконец, в **строке 860** с **1-м и 2-м байтами**. Теперь у вас должны быть доступны все 5 уровней.

Если у вас не получилось желаемого результата, то можете использовать *редактор сохраненной игры с нашего компакта.*



State of War

Запускаемый файл: **stateofwar.exe**.

Денежки — 706684 (FF FF)

Исследования — 706678 (FF FF)

Самолеты, метеориты и прочие летающие орудия (их сразу становится 255) — 6B4FA8 (FF)

CREDITS 65535 RESEARCH 9999

Трейнер прилагается на компакте.

Игровые ресурсы

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Европейские войны: Казаки

На игровом диске находится несколько аудиотреков в формате Audio CD (можно проиграть в обычном CD-плеере).

<Каталог игры>\sound*.wav — звуки; <каталог игры>\video*.avi — мультики.

Совет по запуску игры: если разрешение вашего экрана меньше, чем 1024X768, то игра, скорее всего, не запустится. Исправить это можно, отредактировав (в блокноте) файл **mode.dat** в корне игры и поставив в самом начале строки (первой) вместо стоящих по умолчанию 1024X768, например, 800X600.

Корсары: Проклятие дальних морей

<Каталог игры>\resource\images\ — графика и картинки.

<Каталог игры>\resource\faces\ourface.tga — портрет главного героя игры (капитан), который можно заменить своей фоткой с теми же параметрами и разрешением, что и оригинал.

<Каталог игры>\resource\music*.mp3 — музыка из игры.

<Каталог игры>\resource\sounds\ — звуки.

<Каталог игры>\resource\texts\ — тексты квестов.

<Каталог игры>\resource\textures*.tga — текстуры.

America

<Каталог игры>\music*.mp3 — музыка; <каталог игры>\videos*.bik — мультики.

American McGee's Alice

<Каталог игры>\base\pak*.pk? — архивы со всеми ресурсами, наподобие Quake2/3 и прочих игр на Q-движке. Есть возможность распаковать/запаковать теми же средствами, что в Quake2/3 (простое архивирование, но на винте должно быть очень много места — более гигабайта). Также можно войти и вытащить файлы в Windows Commander v4.51 (последние версии WinRAR умеют выдирать файлы из архивов, не кэшируя место на диске).

Carnivores: Ice Age

<Каталог игры>\huntdat\menu\ — графические элементы меню.

<Каталог игры>\huntdat\soundfx\ — звуки.

<Каталог игры>\huntdat\weapons*.tga — изображения патронов.

И, наконец, самое интересное: <каталог игры>\huntdat_res.txt — в этом файле лежат скрипты с параметрами игры.

Weapons {} — в этом разделе идут параметры оружия: **name** — название орудия; **file** — имя файла данных орудия; **pic** — графический файл с изображением патрона; **power** — мощность стрельбы (1-9); **optic** — оптический прицел (1 — если есть; если нет, тогда нет и такой строки); **prec** — точность (1-9, чем выше, тем точней); **loud** — громкость выстрела (0-9, лучше 0 или 1); **rate** — на что влияет этот параметр, выяснить не удалось; **shots** — количество патронов (1-100, можно и больше); **reload** — после скольких выстрелов перезаряжается.

Characters {} — в этих разделах идут параметры животных: **name** — название животного; **file** — файл данных животного (можно заменить другим и наблюдать интересный эффект, вроде летающих мамонтов, как на скриншоте); **ai** — уровень искусственного интеллекта (лучше не менять, иначе это может привести к непредсказуемым багам); **mass** — масса зверя; **length** — длина (рост) зверя; **radius** — радиус, на что он влияет, не удалось определить; **scale0**, **scaleA** — размеры, назначение которых тоже не удалось установить, — в игре себя проявлять упорно отказываются; **health** — количество точных попаданий, необходимых, чтобы прикончить зверя (чем меньше, тем быстрее сдохнет); **basescore** — очки, начисляемые за зверя; **smell** — обоняние зверя (чем меньше, тем больше шансов, что не унюхает вас); **hear** — слух зверя (чем ниже, тем больше шансов, что он вас не услышит); **look** — зоркость зверя (чем ниже, тем он слепее); **shipdelta** — назначение установить не удалось, хотя понятно, что параметр как-то влияет на корабль поддержки (не время прилета — точно); **danger** — если есть эта строка (TRUE), то зверь особо опасен.

Prices {} — количество очков, необходимых, чтобы открыть данный уровень, оружие или зверя в меню.



Kingdom Under Fire

<Каталог игры>\res\bgm*.wav — музыка, а в <каталог игры>\res\local*.sar — тексты заданий.

<Каталог игры>\res\map\ — карты, доступные для редактирования приложенным к игре редактором kufuseréditor.exe.

Giants: Citizen Kabuto

<Каталог игры>\music\<любой каталог>*.raw — музыка, которую можно открыть, например, в музыкальном редакторе Sound Forge.

<Каталог игры>\stream\<любой каталог>*.wav и <каталог игры>\streamenglish\<любой каталог>*.wav — тоже музыка.

Mercedes Benz Truck Racing

<Каталог игры>\autos\ — каталоги с графикой машин. Для изменения внешнего вида грузовика нужно скачать шаблонные текстуры с support.synetic.de (16 Мб), затем редактировать и сохранять с исходными графическими параметрами. Копировать в указанный каталог поверх любого исходного подкаталога Mtr?. Результат можете наблюдать на скриншоте.

<Каталог игры>\fahrer*.tga — фотки водителей. Можно заменить любую из них своей, сохранив ее с теми же параметрами, что и исходная. 99X131, но задав 16-битную палитру вместо исходной (24 бит), иначе картинку не будет видно. Результат на скриншоте.

<Каталог игры>\feavis*.avi — видеоролики, а в <каталог игры>\fefonts*.tga — шрифты.

<Каталог игры>\fesound*.wav — основные звуки и — в подкаталогах — комментарии на разных языках.

<Каталог игры>\funkfx*.wav — звуки комментариев по рации, в <каталог игры>\music*.wav — музыка, и в <каталог игры>\sounds*.wav — прочие звуки.







Sacrifice

<Каталог игры>\data\anims*.smk — мультики; <каталог игры>\data\music*.mp3 — музыка.

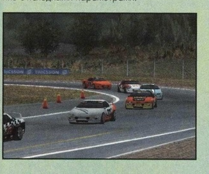
State of War

<Каталог игры>\data\sounds\ — в этом каталоге и во всех вложенных — звуки и музыка из игры в формате .wav.

Swedish Touring Car Championship 2

<Каталог игры>\data\movies*.bik, <каталог игры>\data\publishers*.bik — сплошные мультфильмы.

<Каталог игры>\textures*.tga — текстуры машин, которые можно перекрасить, сохранив с исходными параметрами.



АНТИКВАРИАТ

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Doom

<Каталог игры>*.wad — файл, как известно, содержащий ресурсы игры.

Программа **Doom Editor** позволяет его распотрошить, отредактировать уровни, графику, звуки, а затем закинуть все это обратно в игру. Программа (под Windows) лежит на нашем компакте.





Wolfenstein 3D

<Каталог игры>*.wl? — файлы с данными.

Программа **WolfEdit** (под DOS, лежит на нашем компакте) позволяет редактировать все параметры.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com

Wizards & Warriors

В этой игре **полно багов**, многие из которых вполне можно причислить **к разряду кодов**, т.к. они позволяют **творить всякие вещи, не предусмотренные разработчиками**.

1. Первый баг может запросто пустить под откос всю игру. В *Dragon Spire*, где живет третий хранитель меча и через который лежит путь в портовый город, при загрузке подземелья (дергаешь за рычаг, наружная дверь закрывается, внутренняя распахивается) не открывалась внутренняя дверь. Выход банален — дергайте за рычаг много раз.

2. Потом можно подобрать амулет с таким свойством: при попытке надеть его на персонаж компьютер виснет сразу и намертво. Определите "проклятую" вещь и не трогайте ее больше.

3. Забавная ситуация сложится при попытке установить на корабле ворота для телепортации. Воспользовавшись ими после рейда в город, вы окажетесь на дне морском. К не менее плачевным результатам приводит попытка затащить на корабль сундук, который не хотел открываться. Этот сундук все время норовит выскочить за борт.

4. А последний баг при желании мог бы стать нескончаемым источником экспы для отряда. Третий квест в гильдии священников в Ishad N'ha — разыскать некоего паломника и отдать ему письмо. За что в гильдии дают 750 очков. Так сколько раз туда потом ни заглядываешь, священник всегда заводит все ту же байку о благородной миссии и в конце дает экспу. Приятно, только скучно.

ОДИН МАЛЕНЬКИЙ СОВЕТ

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

Этот трюк срабатывает не всегда и преимущественно с очень старыми играми. Вы возвращаетесь к давней любимой игре, достаете диск, начинаете его инсталлировать и вот — на тебе! — программа вежливо просит ввести CD-key, напечатанный в левом нижнем углу коробки. И тут вы с ужасом вспоминаете, что во время очередной генеральной уборки, дабы освободить квартиру от лишнего хлама, родители выкинули эту старую, порядком помятую вещицу. Во-первых, можно воспользоваться статьей *"Игровой взлом. В обход пароля"*, напечатанной в *10-м номере "Мании" за 2000 год*. Ничего противозаконного в этом нет, можете не волноваться. Во-вторых, можно пойти еще более простым путем, каковой объяснен ниже.

Итак, скопируйте весь CD на свой жесткий диск. Далее методом тыка или путем сногсшибательного дедуктивного анализа выясните, какой файл вызывает появление той злосчастной надписи, требующей ввести CD-key (если кто не понял, то "метод тыка" заключается в запуске всех exe-файлов подряд, дожидаясь, пока не выскочит эта самая надпись). Затем этот файл аккуратно стираете с диска (к примеру, для **SimCoaster** этот файл называется **SimCoaster_Code.exe**) и запускаете **Setup.exe** с жесткого диска — оттуда, куда вы и переписали сидюк (не с самого CD!). Теперь глупый Setup, не найдя своего "верного стража", решит, что тот "пошел покурить", и, немного подумав, продолжит свое дело — инсталляцию игры, но уже без проверки. Что нам и надо. ■

Дмитрий Литвиненко (anti_loop@igromania.ru)

Строительство по кирпичикам

Статья №2 ***осмысление предстоящего дела, составление плана и начало работы***

Если вы читали предыдущий выпуск "Самопала", то помните, что я разделил все жанры по трудоемкости их разработки и указал, какие усилия потребуется приложить для написания соответствующей игры. Говорилось и о том, что любая команда энтузиастов может заниматься созданием вполне коммерческой игры при минимальных затратах времени и используя только личные средства. Там же упоминалось про оптимальную основу для разработки: бесплатные движки.

В этой статье мы займемся изучением того, как действовать, создавая игру на базе движка по имени Genesis3D.

Фундамент

Напомню, что движок Genesis3D (или, сокращенно, G3D) был разработан компанией Eclipse, а позже куплен и стал активно продвигаться компанией Wild Tangent. Он бесплатен, и вы можете получить его копию через Интернет на сайте www.genesis3d.com (а если вы приобрели журнал в комплекте с диском, то найдете его прямо там). Движок включает в себя редактор уровней, плагины для экспорта моделей из 3DStudio MAX, а также SDK (Software Development Kit) для программиста. Достойный набор.

Genesis3D — вполне состоявшийся движок версии 1.1. На сегодняшний день он является самым популярным из сообщества себе подобных, поэтому в Интернете есть целое море документации для обучения как программистов, так и художников.

Я проводил достаточное количество изысканий по поводу этого движка и могу с уверенностью утверждать, что Genesis3D действительно достоин стать фундаментом вашей будущей игры.

Структура

Genesis3D разрабатывался в первую очередь для сотворения игр жанра ***3D Action в перспективе от первого лица*** (*FPS*), однако сгодится и для ***экшенов от третьего лица*** (типа *MDK*). Для ***стратегий характера Dark Reign 2 или BattleZone*** движок не подходит в силу отсутствия возможности прорисовки открытых поверхностей (terrain rendering). Отсюда сам собой напрашивается вывод, что весь дальнейший разговор будет в первую очередь относиться к созданию квакоподобной игры. Но даже если вы — яростный противник сего жанра, советую изучить весь следующий материал, так как структура FPS или TPS не будет слишком отличаться от структуры, скажем, RPG, и полученные здесь знания вы сможете применять повсеместно.

Прежде чем браться за долото и отбойный молоток, лихорадочно нашпиговывая Visual C++ свеженабитым кодом и пуская вскачь 3DS Max, необходимо все хорошенько спланировать. Здесь как никогда нужны трезвый подход и правильная оценка предстоящей работы.

Поковырявшись в Genesis3D, вы обнаружите, что в нем прослеживается некая структура. Слышали фразу "оптимизация под создание игры такого-то жанра"? Все просто: подразумевается сопоставление структуры движка со структурой игры выбранного жанра. Структура игры — это части, своеобразные блоки, из которых она (игра) состоит. Выявлением этих блоков мы и займемся. Точнее, изобразим структурные элементы, из которых состоит игра, сделанная при помощи Genesis3D.

Структура игры в расчете на Genesis3D

Игровой уровень

Под игровым уровнем здесь подразумевается некая карта. ***Карта — это информация о порядке расположения, позиционирования, раскраски и текстурирования полигонов в виртуальном трехмерном пространстве.*** *Также в нее входит такая информация, как материал полигона (твердая масса или жидкость), его свойства (эффект зеркала или прозрачность) и так далее.*

В Genesis3D, как и в большинстве Quake-подобных движков, карты уровней построены на основе BSP (Binary Space Partitioning — *двоичное деление пространства; позволяет быстро вычислять порядок удаления полигонов от обозревателя*).

Это означает, что карта может храниться в отдельном файле. Этот файл карты будет вполне самодостаточен — благодаря тому, что Genesis3D вместе с геометрией компилирует в него все используемые текстуры. Как следствие, будучи загружен, уровень становится необходимым условием функционирования простейшей программы для G3D. Точнее — одним из двух необходимых условий.

Объект игрока

Вторым необходимым условием является объект игрока. Этот объект совершенно необязательно должен быть видимым, а представляет собой объект виртуального мира игры, который управляется реальным человеком, т.е. самим игроком. Объект игрока представляется эдаким центром игровой вселенной, так как вокруг него закручивается все действие: просчитываются и отображаются на экран монитора полигоны, которые входят в его поле зрения; в зависимости от его позиции все монстры устремляются к нему с одной-единственной, той самой целью; ну и так далее.

Самым простейшим объектом игрока может выступать виртуальная "камера". Это понятие широко применяется в Genesis3D, да и во всем, что связано с трехмерным моделированием. Камера определяет видимый на экране участок уровня, и, как вы можете догадаться, загрузив уровень и добавив в него объект игрока — камеру, — мы получим обозреватель "viewer" уровня.

Такое единство игрока и камеры справедливо не всегда, а в большинстве своем для игр от первого лица. В других случаях объект игрока и объект камеры могут и должны существовать раздельно.

Связи

Создав программу, которая загружает уровень и добавляет объект игрока, интегрированный с камерой, мы добьемся того, что можно будет крутить-вертеть поле обзора под всеми углами, осматривать любые закоулки виртуального пространства, но — не больше того. Наш обозреватель отличается полным отсутствием связей между объектом игрока и игровым уровнем. То есть ни игрок, ни карта никак не могут влиять друг на друга. Если мы попытаемся пройти сквозь стену, мы легко это сделаем. Словно дух, совершенно нереальный в этом мире.

Дабы не быть бесплотным духом, надо иметь возможность взаимодействовать с окружающей средой. Таким образом, задачей программиста является внедрение законов, которые будут обуславливать воздействия объектов в игре друг на друга. Раз это ваш мир, то и законы в нем будут тоже вашими. Ваш объект игрока умеет перемещаться в пространстве при нажатии на какие-то клавиши? Значит, вы должны позаботиться о том, чтобы твердое было твердым, и обрабатывать столкновения игрока с элементами уровня (стенами, полом и так далее). Суть обработки столкновений

в Genesis3D вынесена всего в одну функцию, и это не должно вызывать затруднений. Кроме этого, вы должны позаботиться о таких вещах, как тяготение (если, конечно, у вас там не открытый космос), ускорение, трение и тому подобное.

Итак, взаимодействие между элементами структуры — это ключевое слово (точнее, фраза) при создании игровой программы. Связи пронизывают программу и наполняют ее смыслом, то есть они-то и создают момент игры!

Элементы игрового мира

Элементами игрового мира Genesis3D можно назвать объекты, которые не являются частью карты, но также и не функционируют сами по себе. Примеров таких объектов полно: всяческие аптечки, броня, патроны, переключатели, красные кнопочки и другие, столь любимые сердцу геймера entities. Да, так они называются, если одним словом.

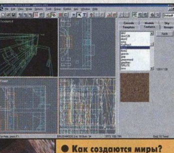
Вся суть entities в том, что они являются связующим звеном между объектом игрока и уровнем. Звеном, создающим цель игры. Например, чтобы достичь поставленной в игре сюжетной задачи, надо собрать четыре золотых трезубца, повернуть восемь рубильников, расстрелять из базуки шестнадцать гелиевых свечей... и тому подобное. От того, насколько грамотно вы решите расположить эти элементы, зависит интересность вашей игры. Причем еще как зависит.

В случае Genesis3D эти элементы, естественно, выполнены в виде трехмерных моделей и могут являться как частью файла карты (переключатели, кнопки, замочные скважины), так и отдельно загружаемыми и добавляемыми на уровень объектами (аптечки, ключи).

"Живые" элементы игрового уровня

Монстры!!! Да, это именно они! Отличие от "неживых" элементов заключается в наличии у этих объектов, не являющихся частью карты, какого-никакого искусственного разума (AI). Почему-то развитие этого разума пошло в трехмерных играх по агрессивной ветке эволюции, и, начав с тупых как пробки спрайтовых монстров, мы притопали к современному венцу творения: хитрому и изворотливому убийце — боту.

Наверное, именно интеллект компьютерных противников будет являться самой сложной частью в программировании вашей игры, так как на этот счет в G3D, кажется, ничего не предусмотрено. Так что придется разрабатывать и просчитывать сложнейшие связи монстров с уровнем, с "неживыми" объектами и самим объектом игрока. Наверное, агрессивная ветка действительно тут самая предпочтительная. Ведь, согласитесь, что может быть устроено проще "мозга" двухметровой детины с имплантированным в правую руку гранатометом: "Стоять. Чужак. Бежать к нему. Стрелять." Все!



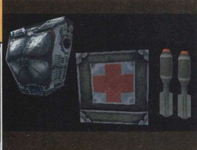
● Как создаются миры? Очень просто — в редакторе.



● Это ваш мир, и он может быть самым фантастичным!



● Некоторые монстры бывают очень даже ничего. В программе AView вы можете посмотреть на них безо всякого риска для жизни.



● Entities — вот что нам строить и жить помогает!

Другие игроки

В случае с коллективной игрой, кроме объекта игрока и монстров, мы имеем дело и с другими "разумными" обитателями мира — нашими соседями по подъезду и прочими друзьями-приятелями. С людьми, короче говоря. Но с ними как раз все просто. Те же монстры, только без каких-либо признаков интеллекта. Надеюсь, соседи не обиделись? Ну да ничего, пусть сами думают за монстров.

Вообще-то, разработка сетевой игры достаточно сложна, но вся сложность заключается в организации передачи информации по сети, ее синхронизации и в тому подобных вещах. К счастью, в G3D, как в движке для создания Quake-подобных игр, просто неприличным было бы не включить инструментарий для разработки сетевых коммуникаций. Так что здесь проблема решаема.

Что получилось

Вся эта структура игрового мира, об элементах которой только что говорилось, имеет очень любопытное сходство с реальностью. Ну смотрите сами: у нас игровой уровень — чем не планета? По нему (или — по ней) ходит эдакая фауна — птички, зверушки, монстры, а также сам игрок. Неодушевленную "начинку" составляют всяческие объекты, являющиеся посредниками во взаимодействиях между "разумными" обитателями и уровнем. Причем это работает в обе стороны. В одну сторону: повернули ключ — открылась дверь. И в другую: сожрали целебный фрукт — выздоровели.

Связи заставляют этот мир быть одним целым. И они, эти связи, принимают самые разные формы: физических законов, последовательностей (этапов) выполнения задания, простой связи *действие-результат* и так далее.

А практическое применение?

Вот мы и добрались до самого главного — практика. Имея перед глазами вышеописанную структуру, вы можете спокойно разбить план создания вашей игры на отдельные задачи и, соответственно этому, распределить их между участниками вашего проекта.

Творением уровней могут заниматься одни люди. Созданием уникума персонажа — другие; сюда входят внешний вид объекта игрока, его характеристики, показ всех этих характеристик играющему и еще многое другое. Далее у нас идут неодушев-

ленные предметы. Их надо разработать, каждому назначить свои функции, сопоставимые с миром и игроком, и, наконец, связать в виде моделей. Планирование "монстров", создание их особенностей, характеристик, моделей поведения и так далее... Всем этим могут заниматься различные люди одновременно. Ну и, конечно, чтобы все это работало как единая команда, требуется руководство, через которое пойдет непрерывный обмен информацией, планирование и корректировка работы.

Вы должны понимать, что вся эта теория действительно необходима, если вы намерены создать что-то серьезное. С наскоку сделать что-то такое, что вызовет у окружающих восторженные крики и в то же время будет устойчивой, мобильной и профессиональной программой, не получится.

Технология

Обратимся к технологическим моментам работы с Genesis3D. Причем — посмотрим это с точки зрения специальностей, требующихся в команде.

И начнем со специальности ***художника***. Вашим непосредственным инструментом будет являться **3DStudio MAX**. Причем G3D требует, чтобы дополнительно к 3DSMax был установлен **Character Studio 2.0** и больше. Это из-за того, что все модели, созданные в Max'е, вы будете экспортировать в собственный формат G3D, который требует применения ко всем экспортируемым моделям плагина **Physique**, являющегося частью Character Studio. Запасшись необходимыми программами, вы можете начинать рисовать. Помните, что вашей главной задачей является минимизация количества полигонов в создаваемой модели. Короче, вам нужно стараться сделать требуемый от вас объект одновременно понятным, красивым и с маленьким количеством полигонов.

Дизайнер уровней, как я уже упоминал, получает в свое распоряжение редактор уровней **GEdit**. Разобраться с ним даже художнику не составит никакого труда, поэтому останавливаться на этом нет особой необходимости. Заглядывайте в нашу рубрику по игровым редакторам: там частенько проскальзывают актуальные и важные вещи для уровнестроителей.

Теперь — ***программист***. Тут, конечно, потребуется знание **C++**. Прежде чем вы начнете писать первые свои строчки, хорошо бы ознакомиться с тем, что уже сделано до вас. В Интернете есть много примеров и учебников типа "Первые шаги". Этого, в принципе, достаточно для того, чтобы создать простой "обозреватель", о котором говорилось в начале статьи. Когда вы будете в состоянии сами написать такой "обозреватель", можете себя поздравить: вы сдали экзамен. Теперь, пользуясь лишь документацией SDK и несколькими более продвинутыми примерами, вы вполне в состоянии будете дописать все остальное, потому что главное тут было — понять принципиальные моменты работы Genesis3D. А именно: инициализация, загрузка карты, добавление и управление камерой. Это получается наподобие школы, где вам дают базовое образование, после чего вы уже вполне самостоятельны и способны сами заботиться о дальнейшем наращивании знаний. Поэтому, повторюсь, самой главной ступенью здесь я считаю именно эти самые "Первые шаги", и именно на этом этапе вам больше всего будет требоваться помощь статей и учебников. Дальше вы уже частично сможете сами обучаться в процессе.

После освоения этого этапа вы следуете по выстроенному нами плану. А именно — как только будете готовы, добавляете в проект остальные элементы структуры: совершенствуете объект игрока, внедряете новые элементы, программируете монстров. Тому, кто хорошо знаком с программированием, мои слова должны показаться знакомыми — ведь я говорю о *модульном программировании*. То есть по мере развития проекта вы добавляете в него новый модуль (класс, объект — как хотите), отвечающий за какую-то часть игры. Если вы когда-нибудь лицезрели исходный код Quake, то могли увидеть там как раз такую картину, где каждому отдельному объекту в игре (монстру, аптечке) соответствует отдельный **.c** файл.

Вот и получается, что вы создаете свою игру по кирпичикам. В согласии с установленным планом и под чутким руководством главного в вашей команде. Каждый созданный кирпичик вкладывается в один из блоков игровой структуры. В конце концов, выстраивается огроменный домина.

Но потом, после постройки, дом надо отделывать. Вот мы и поговорим об этом в следующей статье.

Дерзайте, творите и пишите — буду рад помочь. ■

Несколько ресурсов

Спешу порекомендовать вам несколько ресурсов Сети, относящихся к Genesis3D, для самостоятельного изучения. Но вынужден вас огорчить: на русском языке об этом движке почти ничего нет. По крайней мере, мне такие ресурсы, увы, неизвестны. Могу только скромно порекомендовать сайт вашего покорного слуги: www.la-vision.net. В разделе движков я поместил несколько учебников, примеры и все такое прочее, относящееся к G3D.

Зато в англоязычной части Интернета ситуация гораздо лучше. Ну, во-первых, сайт www.genesis3d.com. Это домашняя страничка движка. На ней, кроме последних обновлений и новостей, есть форум, на котором вы можете поделиться возникшей у вас трудностью. Сообщество людей, обитающих там и готовых помочь, не оставит ваш вопрос без ответа. Кроме этого, в разделе Links есть масса ссылок на местечки хоть с каким-нибудь упоминанием о G3D. Переписывать их здесь будет пустой тратой времени. Просто зайдите.

Следующим и последним ресурсом, о котором я бы хотел упомянуть в силу того, что он охватывает собой все, что вам только может пригодиться, является **World of Genesis (www.gameznet.org/genesis)**. На нем вы обнаружите огромное количество учебных статей как по программированию, так и по моделированию, свежие новости, интересные интервью с разработчиками и много чего еще. В разделе Links также масса полезного. Кроме всего прочего, на сайте существует проект по поддержке игр, сделанных на Genesis3D. Ссылку с картинкой из вашей игры увидят сотни человек в день! ■

ЭПОХА БИТВ®
AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА — ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

Вы сможете разыграть все известные сражения древности.

Исторически достоверные фигурки воинов, осадные машины, крепости в масштабе 1/72.

Неограниченные размеры армий.

Неограниченное количество игроков.





Всегда есть в продаже в наших фирменных магазинах:

- г. Лобня, ул. Промышленная, 2
- Москва, ул. Милашенкова, д. 22
- ТК «Совенок» место №14, ст.м. «Савеловская»

Телефон для справок 210-88-71



Наборы из серии «Эпоха битв» вы можете приобрести по почте обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2. ОАО «Звезда».

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22

E-mail: zvezda@df.ru **http://www.ageofbattles.ru**

Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь».

Спрашивайте в магазинах игрушек!





ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

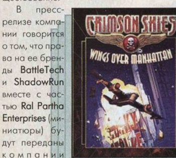
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

FASA — R.I.P.

Начнем с печальной новости. Игровую индустрию постигла тяжелая утрата. 25 февраля на двадцатом году жизни скончалась... компания FASA. Ее бурная деятельность завершилась финансовым крахом. Несмотря на стабильный интерес к таким ее продуктам, как BattleTech, Shadowrun, Crimson Skies (и не только), компания прекратила свое существование.



В пресс-релизе компании говорится о том, что права на ее бренды BattleTech и ShadowRun вместе с частью Ral Partha Enterprises (миниатюры) будут переданы компании с абсолютно несерьезным названием — WizKids. Эта маленькая компания, владельцем которой является основатель FASA Джордан Вайсман, известна пока только по игре Mage Knight Rebellion. Сможет ли она справиться с легшим на нее грузом ответственности? Время покажет.



И Alternity тоже — R.I.P.

И еще одна кончина. Компания Wizards of the Coast официально объявила об окончательном закрытии линии ролевых игр Alternity. Кончина этой Sci-Fi RPG ни для кого не оказалась внезапной. О приостановке разработки новых продуктов было объявлено еще в прошлом году. Но теперь поставлен жирный крест на всей системе. А жаль. В рамках покойной Alternity были выпущены такие продукты, как Star*Drive, DarkMatter, Gamma World и StarCraft (совершенно верно — сделано по компьютерной игре). Очевидно, что Alternity погибла не из-за своих недостатков, а ввиду явных маркетинговых просчетов. Последний гвоздь в гроб системы вбило появление D&D 3rd edition, чей движок D20 может быть основой и научно-фантастических ролевок. Нишу Alternity предполагается заполнить новоявленной StarWars RPG.



Зимняя фантазия

С 25 по 28 января в США (Индиана) прошла одна из крупнейших в мире ежегодных встреч ролевиков со всего мира — Winter Fantasy. Организатором мероприятия, как обычно, выступила международная ассоциация ролевиков — RPGA. В течение четырех дней участники конференции только и делали, что обсуждали ролевые игры и, разумеется, играли в них. В этом году Winter Fantasy ознаменовалась стартом новой Living (т.н. shared-world) кампании RPGA — Living Force на основе *StarWars RPG*.

Халява

Продолжается пополнение списка ролевых продуктов TSR, доступных для бесплатного скачивания на сайте WotC в формате PDF. Доступны книги по Forgotten Realms (плюс *Al-Qadim, Kara-Tur, Maztica*), Dragonlance (включая *5th Age*), Birthright, Dark Sun, Ravenloft и совсем древние модули по AD&D 1st edition. Гораздо большее количество книг в электронной форме доступно за символическую (?) цену $2.99, которая в самое ближайшее время увеличится до $3.49.



Мутантов продали

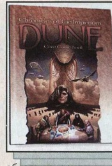
Шведский разработчик игр Paradox Entertainment передала лицензионные права на издание игры с миниатюрами Mutant Chronicles: Warzone and Chronopia относительно молодой американской компании Excelsior Entertainment.

Настольная игра с миниатюрами Mutant Chronicles: Warzone производится с 1995 года. Она была издана на 16 языках. В свой самый удачный год компания продала 2 млн. копий за год и была награждена *Origins Award: Game of the Year*. Число фанатов Warzone в настоящее время насчитывает тысячи игроков.

Mutant Chronicles: Chronopia была впервые опубликована в 1997 году и сразу же была признана одной из лучших игр с миниатюрами. Excelsior Entertainment планирует продавать эти игры по всему миру, и для этого созданы все условия.

Новости D20

Богат был первый месяц нового тысячелетия на кончины. Все та же WotC объявила о прекращении работ по ролевой системе на основе книги Френка Херберта "Дюна". Базовая книга правил и сборник модулей Voice from Another World никогда не увидят свет. Работы над ролевой "Дюной" велись со времени приобретения компании The Last Unicorn Games (производителя старой ролевой "Дюны" — Chronicles of the Imperium). Тяжелая потеря для всех нас, фанатов этой замечательной книги!



Но не всем приходится так плохо. Известно, например, что трудовая деятельность над D20-ролевкой The Wheel of Time по произведениям Джордана идет полным ходом, и книга увидит свет в ноябре. Продолжаются работы и над horror-RPG The Call of Chulthu — на все том же движке D20. По соглашению между Chaosium (производитель оригинального варианта игры) и WotC, это будет единичный продукт и продолжения не последует.

D&D: новые релизы

За последний месяц список официальных продуктов под маркой **D&D 3rd edition** пополнился несколькими новыми наименованиями. Среди них особо выделяются следующие: **The Sword and the Fist** возрождает традицию до сих пор популярных книг-расширений по различным игровым классам AD&D. Новая книга представляет из себя продвинутое руководство по *Fighter* и *Monk* в одном флаконе применительно к новым правилам. Один из разработчиков метко обозвал ее *Butt Kicker's Handbook*. В ней можно будет найти полезные советы по отыгрышу данных классов, а также механику для создания действительно уникальных персонажей. У видевших книгу сложилось мнение, что она несколько перекошена в сторону монахов — для компенсации аналогичного перекоса в сторону воинов в *Player's Handbook*. В этом году выйдут еще два аналогичных руководства: **Defenders of the Faith** (*Paladin* и *Cleric*) и **Tome and Blood** (*Wizard* и *Sorcerer*). Аналогичный продукт для классов *Ranger* и *Druid* еще не анонсирован.

The Speakers in Dreams — третий модуль в большой серии **Adventure Path** после *The Sunless Citadel* и *The Forge of Fury*. Он предназначен для персонажей 4-6 уровней. После двух приключений в стиле dungeon crawl приключенцы наконец-то выбираются в большой город с очень большими проблемами. В этом модуле персонажам пригодятся разнообразные социальные навыки, что приятно отличает его от предыдущих.

Еще не вышел **Forgotten Realms Campaign Setting** для новой редакции правил, а на свет появился первый продукт по этому, самому популярному, миру D&D.

Monster Compendium: Monsters of Faerun, как следует из его названия, представляет собой каталогизированное сборище монстров, обитающих на континенте Faerun, что на планете Toril. Собрание включает десятки всевозможных тварей и даже несколько характерных для них престиж-классов, например, Beholder Mage. ■

КАРТОЧНЫЙ BABYLON 5

В этом году начинает функционировать новая рейтинговая система для игр, выпускаемых **Precedence Entertainment**, — **Paragon League** (соответственно, коллекционная карточная игра **Babylon 5** — в их числе). Получить *PIN (Paragon ID Number)* можно будет в феврале. В марте уже начнут публиковать 10 лучших игроков. В зачет пойдут очки, набранные с 1-го ноября по 1-е марта (для их зачисления надо будет связаться с компанией после получения ПИНа). Для разных игр рейтинг будет вычисляться отдельно. Как всегда, высшие позиции в рейтинге — гарантия участия в крупных чемпионатах (если повезет, то в чемпионате Восточного Полушария).

И еще один факт, который не новость, а сообщение: в этом номере на компакт выложены сканы всех карт сета **Crusade**. Поклонники игры — не пропустите! Интересующиеся — тем более, уверен, вам будет интересно посмотреть.

Андрей Егоров
(duce_mollari@mtu-net.ru)

MAGIC: THE GATHERING

НОВОСТИ ФЕВРАЛЯ

JGran-21 (jgran@mail.ru)

Опоздавший пререлиз

По сложившейся традиции, пререлизные наборы добрались до России с недельным опозданием, а потому *настоящего пререлиза* **Planeshift** *у нас не получилось* — на момент "пререлиза" полные спойлеры и колоды победителей уже неделю валялись в Интернете. В качестве компенсации за опоздание компания "Саргона" провела неслыханную по щедрости акцию — бустер-драфт всего за 6 у.е., где в качестве призов разыгрывалось бесплатное участие в пререлизе. Халява — оно, конечно, здорово, однако очень хочется, чтобы пререлизные наборы поступали к нам без опоздания. А то обидно, знаете ли...

CD: *На компакте вы сможете ознакомиться с официальным спойлером по Planeshift, то есть — мы предоставляем вам тексты всех карт на изучение. В дальнейшем, как обычно, можете ожидать сканы всех карт; можно считать, что помещение их на компакт вошло у нас в традицию.*

На иллюстрации — обложка фантастического романа, выпущенного в печать практически одновременно с **Planeshift** *(как это обычно в MTG делается) и, разумеется, написанного по его мотивам. Или, точнее говоря, наоборот.*

Через Киев до Праги

4 февраля *в киевском клубе* **MagicLand** *состоялся комплексный турнир (Type 2 + Booster draft)*, где главными призами были 2 оплаченные поездки на Гран При в Прагу, который пройдет в марте сего года. В тяжелой и продолжительной борьбе победу одержали "местные" — Н.Корецкий и Н.Самосватов.

Будет ли в России свой "Grudge Match"?

Московский клуб ***"Лотус"*** *объявил о проведении серии турниров под общим названием "Лотус Престиж"*. Суть их состоит в том, что победители отборочных турниров получают приглашение на финал, где разыгрывают между собой довольно существенные призы. Именно по такой схеме проходят все PTQ — Pro Tour, а также популярный американский *"Grudge Match"*. Однако, несмотря на всю амбициозность данного мероприятия, разыгрываемые в "Лотусе" призы явно уступают своим западным прототипам.

Gran Prix Moscow

Как стало известно из официальных источников, **Гран При Москвы**, намеченный на апрель нынешнего года, *пройдет в формате Invasion Block Constructed.* Учитывая то, что следующий сет Apocalypse поступит в продажу в июне, констрактить придется только из Invasion и Planeshift.

Стоит ли говорить, что метагейм получится крайне перекошенным в красный-черный и красно-зеленый цвета? ■



Сергей Шадов
shad23@chat.ru

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

Обратная сторона "Магии":

КОМБОДЕКИ

У всякого безумия есть своя логика.
Вильям Шекспир.

Уж так случилось, что с момента рождения Magic стал стремительно завоевывать сердца людей, решивших взглянуть на него "одним глазком", делая из наблюдателей — интересующихся, игроков, ярых фанатиков или коллекционеров. Немалая заслуга в этом — его многогранность. Так, имея ассоциативную схожесть с персонажами миров AD&D, рыцари и гоблины магии не могли остаться незамеченными для настоящих ролевиков... а **Fireball**, **Lightning Bolt** и **Time Walk** не оставили равнодушными магов современности.

И тут же, одновременно с рождением героико-батального характера "Магии", появляется пятая колонна игроков — программисты, шахматисты или люди с математическим складом ума, маги-манчкины от AD&D, люди риска и те, кому в повседневной жизни не представляется возможным совершать 99 чудес в секунду. Они открывают для себя другую сторону магии — комбинацию.

Вершиной комбинаторики в "Магии" станут комбоколоды. Колоды, вызывающие суеверный страх у новичков. Колоды, кажущиеся безумием. Колоды, построенные на прокручивании некого сочетания карт и, как правило, молниеносно убивающие за период одного хода.

Channel и Fireball





Трудно сказать, задумывался ли всерьез создатель игры **Ричард Гарфилд** или кто-нибудь из его соавторов и соиздателей о том, что уже первый игровой набор *Alpha* принесет с собой комбинацию из ДВУХ карт (**Channel** и **Fireball**), которая дает возможность выигрыша на первом ходу, и произойдет первое деление: на комбо и не-комбо колоды. Сама возможность удачно прокрученной комбинации основывалась на несбалансированных первых наборах *Alpha* и *Beta* и изначальных правилах составления колод, которые регламентировали всего лишь 60 карт в колоде и не более 4 одинаковых карт — никаких *Banned and Restricted*! Т.е. представлялась возможность собрать такую вот колоду...

№1. Источники маны

Заметим, что колода совсем не использует земли. Причиной тому — их главный недостаток, а именно — невозможность сыграть больше одной земли за ход. Проблема решается с помощью нижеприведенных карт, благодаря которым можно хоть весь стол засыпать *(все описания карт смотрите на CD или в Magic: Suitcase)*.

4x Mox Sapphire
4x Mox Ruby
4x Mox Pearl
4x Mox Jet
4x Black Lotus

№2. Манипуляции с библиотекой

Найти ключевые карты или источники маны — вот главная задача этой группы.

4x Ancestral Recall
4x Timetwister
4x Time Walk
4x Wheel of Fortune
4x Demonic Tutor

№3. Собственно, комба

4x Channel
4x Fireball

№4. Утилитарные карты

4x Ivory Tower

Позволяет в случае, если что-то пошло не так, прожить подольше.

4x Black Vise

Альтернативный способ убийства (см. ниже).

4x Howling Mine

В сочетании с практически "вечным" Time Walk эта карта дает нам огромное продвижение по картам.



Идея комбинации элементарна и изящна: ставим на стол **Channel**, платим 19 жизней, добавляем немного красного и кидаем **Fireball** на 20 в оппонента. Но карт в колоде 60, и вероятность, что необходимые нам **Black Lotus**, **Mox Ruby** и **Channel** с **Fireball**'ом придут на руку, не слишком велика, поэтому группа карт №2 просто необходима.

Всю силу и мощь этой комбинации начинающим игрокам можно наиболее наглядно оценить с помощью *компьютерной игры Magic: The Gathering* любой версии от *Microprose*, так что желающие могут попробовать (если несчастного компьютерного AI не жалко...). Я же остановлюсь на описании "самого плохого расклада". Мы берем руку из 7 карт, где есть, например, **Timetwister** и **Ancestral Recall**, **Howling Mine** и 4 источника любой маны, кроме синей. Наш оппонент играет, предположим, довольно популярной красной колодой, и к 4-5 ходу мы можем рассчитывать, скажем, на 5 остающихся у нас жизней. Наша рука не оставляет нам выбора в последовательности действий, и **Howling Mine** оказывается на столе на первом ходу. Теперь наша задача, получая по две карты в ход, любым способом найти источник синей маны. Мы можем на 90% гарантировать, что с этой задачей к ходу к пятому мы справимся, но вот с комбинацией заплатить ~19 жизни для победного **Fireball** придется на некоторое время проститься. А теперь самое интересное. Оказывается, что не так страшна сама наша комба, как ее окружение. Воистину, комбинация из **Ancestral Recall**, **Timetwister**, **Time Walk** и **Wheel of Fortune** дает безграничные возможности для разворачивания комбодеятельности. С ее помощью мы запасаемся "бесконечными ходами" и полной карт рукой (семь и более), после чего способ убийства уже не столь принципиален. Можно, например, когда нам надоест "крутить" **Timetwister**'ы с **Time Walk**'ами, выложив на стол все четыре **Black Vise**, использовать **Ancestral Recall** в оппонента и передать ему ход. Минус 24 жизни за один ход — довольно жестоко; таков альтернативный способ убийства. "И это не предел!" Стоит заметить, что в процессе вращения мы неоднократно отдавали ход, но под эффектом очередного **Time Walk** он вновь оказывался у нас, и при условии, что на столе у нас таки оказалось какое-то количество **Ivory Tower**, с очками жизни у нас все в порядке. Закончим комбинацию все же **Fireball**'ом, т.к. если есть возможность не отдавать ход противнику, лучше этого не делать, мало ли что.

Надо заметить, что с тех пор много кануло в лету, и большинство карт, примененных в этой колоде, заимели ограничение на свою "голову": нельзя класть в колоду больше одной. Да и цены "немножко" подскочили — по самым скромным подсчетам, поболее пяти тысяч больших президентов обойдется сейчас такой набор. Ну — так это история...

Vault of Time

"Vault of Time" — еще одна популярнейшая комбинация времен наборов *Alpha* и *Beta*. Основана на артефакте **Time Vault**, на который необходимо одеть **Animate Artifact**, а затем **Instill Energy** — и все, все! Нам гарантированы бесконечные ходы, а противнику, например, медленная смерть от второго ходящего в атаку **Time Vault**. Мановая основа колоды и манипуляционные карты несильно отличаются от предыдущей рассмотренной комбинации, и это говорит о том, что в те далекие времена карты были действительно сильно несбалансированны, все колоды — похожи одна на другую... и чаще всего действовало правило: кто первым ходит, того и тапки. То есть тот и выигрывает. А вот как из этого положения вышли разработчики, идеологи и производители Magic: The Gathering, какие вышли наборы и какие комбинации они с собой принесли, я расскажу в следующем номере. Собственно, в следующих номерах мы, в рамках подобных небольших статей, рассмотрим развитие комбоколод, постепенно добравшись до современного положения дел.



Всегда готов ответить на интересующие вас вопросы. ■

Chaos Mage
chaos_mage@geocities.com



Игровая система "Эпохи битв"

Тактика для начинающих и продолжающих

Данная статья является продолжением небольшой серии статей про "Эпоху битв", проходящих по рубрике "Вне компьютера". Как и обещалось, осуществляется углубленный анализ геймплея "Эпохи битв".

Народная мудрость гласит: голова человеку дана не токмо шапку носить. И это правильно, так сказать, архиверно. Человечество с давних пор любит и почитает самые разнообразные интеллектуальные развлечения. К ним принадлежат и игры, в том числе игра в солдатиков. Конечно, допустимы самые разные варианты, в том числе и не требующие умственных усилий. Легко, но довольно скучно обстреливать армию оппонента жеваной бумагой. Чуть сложнее решать, кто жив, а кто убит при помощи шестигранного кубика. Но добыть победу собственным умом — дело гораздо более увлекательное. Все здесь имеет значение: расстановка на поле боя, сочетаемость разных родов войск, особенности ландшафта. Потому если вы любите придумывать ловкие ходы и строить хитрые комбинации, то, как говорится, вам и карты в руки...

Впрочем, не только карты, но вдобавок еще правила, сценарии и боевые характеристики.



Построение отрядов

Известный путешественник капитан Врунгель говаривал, что, дескать, как вы яхту назовете, так она и поплывет. Перефразируя эту исполненную жизненной мудрости фразу, можно сказать: как армию построишь, так она и в бой пойдет. Если вы встали на славный путь полководца и не намерены сидеть в столице, получая ордена и поместья, а жаждете ратной славы, то перед вами встает важная проблема: как расположить армию перед боем. Можно, конечно, на этом не особенно концентрироваться, но уж тогда извините: а-ля-гер, так сказать, ком... сам виноват.

Тот игрок, который изначально хорошо понимает все достоинства и недостатки собственной армии, находится в гораздо более выгодной позиции. Он не просто желает добиться победы, но еще и представляет себе, каким образом она достижима. В определенном смысле, армия — это набор инструментов, каждый из которых наиболее приспособлен для какого-то рода деятельности. Можно, конечно, попытаться забить гвоздем молоток или просверлить дыру рубанком... В такой ситуации сам процесс покажется захватывающим. А труда, упорства и энергии потребуется не меньше, чем барану, штурмующему новые ворота. Кому что нравится, хотя результат в такой ситуации почти всегда легко предсказать. Конечно, история знает несколько случаев закидывания шапками оппонента, однако — уж слишком много оно требует головных уборов.

Тем не менее, в случае, если перед нами действительно великий полководец, он, вероятнее всего, первым дело и с большой любовью примется за построение отрядов. Потому что еще до начала боевых действий уже представляет себе, как будут разыгрываться события. А чтобы правильно оценить все плюсы и минусы армии, ему еще бы неплохо знать, чего следует ожидать от каждого рода войск на поле.

Конница

Казалось бы, никакого секрета здесь нет. Воины сели на коней, командир сказал: вперед, и кавалерия понеслась на врага... Но всякому, кто хоть раз в жизни видел живую лошадь, должно быть очевидно: не все так просто. Конницу всегда нужно строить в одну шеренгу. Отряды лучше собирать по 4 фигуры (3 слишком быстро могут быть низведены до совершенно недопустимого состояния, к тому же отряд, включающий в себя трех воинов, легко остановим стрелками). Построение конницы в одну шеренгу актуально и для конных лучников (в случае же, если последние оказываются во второй шеренге, им полагаются отрицательные бонусы за стрельбу), и для ударных, тяжелых отрядов вашей конницы. Отряды конницы лучше составлять из воинов одного типа: конные лучники, перемешанные с тяжелой конницей, приносят больше вреда, чем пользы. Оказываясь перед дилеммой: стрелять или идти, эти два рода войск напоминают не боевой отряд, а лебедя с раком верхом на щуке. Можно понять и тех, и других — лучникам до судорог хочется натянуть тетивы и окатить врага ливнем стрел. Не говоря уж о том, что конные лучники, в отличие от пеших, не нуждаются в прикрытии. Обстреляли пешего — ускакали, обстреляли конного — ускакали, попали под обстрел — опять ускакали. Пока тяжелый кавалерист разгонится, пока доедет, все уже кончится. Тяжелая конница мечтает, сотрясая землю, пронестись по полю, сметая все живое на своем пути. Особенно маневрировать или стоять на месте для нее — дело сложное и опасное.




Пехота

Несложно и пехоту построить. Здесь уж, как говорится у нас, великих полководцев, размахнись рука да раззудись плечо. Хочешь так, а хочешь эдак — пожалуйста. Однако всякий полет фантазии не должен перелетать меры. Пехотинцы могут сколь угодно долго размахивать мечами, но пока они не доберутся до противника, пользы от этих упражнений — никакой. Главная проблема, которая встает перед игроком (как и перед полководцами древности) — добиться оптимального построения, в котором стрелки и тяжелая пехота дополняли бы друг друга.

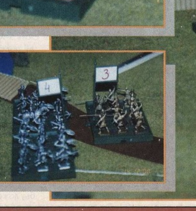
Стрелки

Итак, стрелки. Стрелки в игре представлены четырьмя типами и пользоваться ими надо по разному

Лучники

Лучники — самый опасный род стрелков. Если уж они взялись стрелять, то умри все живое! Хорошие лучники вполне могут остановить почти любую атаку противника. Но они, как, впрочем и все остальные стрелки, совершенно не годятся для рукопашного боя. Извините, но меткость и сила мышц — две большие разницы. И если для всех остальных стрелков есть более или менее однозначные рецепты их использования в ходе сражения, то с лучниками можно делать почти что угодно. Хотя, конечно, нежелательно употреблять их в пищу или запрягать вместо коней. Хороший лучник принесет больше пользы, постреливая с дальней дистанцией на страх врагу. Существует три концепции построения лучников. Первый вариант: ставить их длинными отрядами по три подставки, глубиной в одну шеренгу. Этот способ позволяет лучникам использовать всю мощь своей стрельбы по ненавистным иноземцам. Очень часто такой отряд, численностью в 12 человек, может последовательно остановить 2-3 отряда противника, так что до самих стрелков просту некому будет добираться. Хотя, конечно, злодейка судьба и ее родной сынок, его величество кубик, способны выкинуть такое, что только держись. Если вы не сумели задобрить кубик умилостивительными жертвами, то победа, уже почти лежащая в вашем кармане, быстренько находит там прореху и укатывается к вашему конкуренту. Можно потом сколько угодно рассуждать о встречном ветре, но поделать уже ничего нельзя. Потому, при всех многочисленных плюсах, такое построение чревато огромными неприятностями. В случае, если противник доберется до строя лучников — они все обречены погибнуть окончательно и бесповоротно. Только что пехота с ужасом ожидала очередного залпа, а игрок мысленно подсчитывал, успеет ли хоть кто-нибудь дойти, как вдруг — все меняется. Краса и гордость любой армии, меткие и отважные лучики превращаются в жалкую горстку совершенно беспомощных людей. Теперь кто бы их самих защитил... Прорвать их ряды ничего не стоит, а бонусы за прорванный строй чудовищны. И картина на поле иная. Ражий пехотинец одной рукой ломает лук, а другой встряхивает обвисшего лучника, приговаривая: *"Ну, чего ж ты теперь-то не стреляешь, а? Слабо?..",* а изменить уже ничего нельзя, второй шеренги-то нет вовсе и заполнить прореху в строю совершенно нечем. Насколько это построение завлекательно, настолько же и рискованно. Поэтому годится только для большой массы лучников — 12-20 человек. Впрочем, с этой проблемой прекрасно знакомы игроки в Shogun, особенно если им приходилось играть по сети с грамотным противником. Удастся или нет остановить ливнем стрел Конницу Яри, это еще бабушка надвое сказала. Причем даже добравшаяся до вас пехота почти всегда такой отряд с легкостью порубит в капусту, а уж конница даже и подавно. Там и капусты не будет — одни воспоминания останутся.

Другие варианты использования лучников связаны с попытками прикрыть их от атак специалистов по рукопашному бою. Можно, например, тот же самый длинный строй усилить второй шеренгой лучников же или другой, "нормальной" пехотой. Но эшелонирование лука в глубину, хотя и возможно, но редко применимо на практике. Обычно этот ценный род войск хочется использовать как можно более эффективно, а бонусы за нахождение стрелка во второй шеренге практически обесценивают его деятельность на дальних дистанциях. Однако, если у вас лучников как звезд на небе или необходимо при помощи стрельбы остановить








отдельный особенно раздражающий вражеский отряд или фланг, то можно поступить и так. Впрочем, любой игрок, однажды применив такой маневр, никогда не сможет избавиться от ощущения, что зря это сделал. Уж слишком высоки отрицательные бонусы.

Другой вариант — поставить во вторую шеренгу своих нормальных бойцов, желательно — не копейщиков, а кого-нибудь посерьезнее. Решение кажется на первый взгляд вполне разумным, но... имеет два значительных минуса. Во-первых, ваши бойцы будут прикованы к стреляющим лучникам и вы никогда не сможете атаковать противника таким отрядом, если только не откажетесь от стрельбы, а этот выбор совершенно ужасен, особенно если отряд вашего врага подставил вам фланг. Тут бы как раз ударить, оставить от фланга одно мокрое место, но увы — *невозможно.* Во-вторых, в ситуации, когда можно дать самый последний, самый сокрушительный залп, при удачном результате которого продолжения стычки попросту не потребуется, — не с кем будет биться, вы не сможете стрелять. Поэтому что вместо этого придется заниматься перегруппировкой отряда. Сердце обольется кровью при выдвижении вперед гоплитов или дружинников прикрытия. А лучники, плача и стеная, вынуждены будут спрятаться за широкие спины пехотинцев. И еще одна отвратительная особенность смешанных отрядов, проявляющаяся, когда дело доходит до рукопашного боя: часто приходится "штопать" прорехи в первой шеренге, а это так обидно — отдавать на съедение беззащитных, но таких дорогих сердцу лучников. В довершение бед, стрелять во время рукопашного боя лучники не могут, а значит, они будут в лучшем случае подбадривать товарищей по оружию криками: *"Наддай! Так им! и т.п."*.

Однако отметим, что все эти три способа имеют право на существование и их надо лишь сообразовывать с вашим планом сражения. В общем, способы — они и есть способы, как говаривали французы, устанавливая на центральной площади Парижа гильотину.



Арбалетчики

Эти стрелки тоже достаточно серьезны, однако у них есть два значительных недостатка. Дальность их действия невелика и стрелять они могут только из первой шеренги. Так что на дальней дистанции или из второй и третий шеренг они могут только пугать врага своим количеством. Применять их можно как и лучников. За исключением того, что второй и третий способы построения для них бесполезны. Минусы арбалетчиков диктуют совершенно определенную тактику их использования. Они хороши в армии, собирающейся наступать (или на фланге, которым вы планируете атаковать), и лучше собрать их всех в один отряд, построенный в одну шеренгу. Тогда, под прикрытием других атакующих отрядов, можно очень хорошо помочь своей атаке несколькими мощными залпами почти в упор. Противник почти всегда побоится отдельно напасть отдельно на этот отряд, а если попытается ударить по вашему наступающему крылу, то можете смело выражать ему свои искренние (или не очень) соболезнования.

Пращники

Пращники — один из самых ненавистных для противника родов войск. Пращники имеют мерзкую, прямо-таки отвратительную особенность: стрелять из-за своего отряда. То, что при этом они должны быть рассыпаны, особого значения не имеет — они прекрасно прикрыты своими войсками и добраться до них нет почти никакой возможности. Вы можете использовать их где угодно и как угодно, они почти не имеют отрицательных качеств... Но стрельба их на большой дистанции совершенно бесполезна, а на маленькой они легко могут остаться без своего прикрытия. Поэтому их лучше всего придавать по 1-2 воина разным отрядам тяжелой пехоты, чтобы шли сзади и раздражали врага. Честное слово, противник быстро приходит в бешенство под таким обстрелом, особенно когда вы вышибаете у него что-нибудь хорошее, и очертя головы бросается в атаку, лишь бы показать этим гадам, где зимуют раки. Однако от подобных бросков одни беды, потому что в результате места зимовок раков, как правило, постигает сам атакующий. Лучшая тактика против пращников — не обращать на них внимания, а если в вас летят камни, их следует считать метеоритным дождем. В самом деле, не станет же уважающий себя полководец в ответ на каменный дождь стрелять в небо.

Метатели дротиков

Посмотрев на характеристики их стрельбы, даже игрок, олицетворяющий собой спо-

койствие, наверное, больше всего захочет забросить их подальше и больше никогда не видеть. Чего же пожелает игрок импульсивный, даже и помыслить страшно. Во всяком случае, окружающим лучше в этот момент ему под руку не попадаться. Иных чувств стрельба на такое ничтожное расстояние и не может вызвать. Но не все то золото, что блестит, и не все то плохо, что недалеко стреляет. Не стоит поддаваться эмоциям, потому что, конечно, дротикометальщика встречают по дальности броска... но — провожают с большим почетом. Стоит призадуматься, почему метатели дротиков — один из самых распространенных родов войск в античности. Ведь не полными же дураками были древние, тоже повоевать любили и умели, и кое-что в этом деле соображали. Собака здесь зарыта в том, что, с одной стороны, метатель дротиков может бросить его из второй шеренги, причем достаточно успешно, а с другой — он вполне может продолжать это увлекательное занятие даже в ходе рукопашного боя. Так-то вот! Это единственный вид стрелков, который обладает подобной способностью. Поэтому столь жалкий, на первый взгляд, род войск просто создан для того, чтобы усилить им тяжелую пехоту. Получается просто и изящно: пехота рубится изо всех сил, а в это же самое время на врагов сплошным потоком летят дротики. Но мало того! Ведь дротикометальщики могут стрелять на ходу. Следовательно, в этом качестве они становятся прекрасными застрельщиками. Если расставить их перед фронтом, то пользы они принесут очень и очень много. Поэтому у вас есть выбор: использовать их как застрельщиков или в качестве поддержки атакующих отрядов. Такие застрельщики очень хороши там, где есть разнообразные неровности местности, или там, где вам надо задержать противника, не вступая с ним в бой. Но если вы намереваетесь использовать их в качестве стрелкового усиления наступающих отрядов — тут все гораздо сложнее. Метатели дротиков не могут стрелять из третьей шеренги, а бойцы они плохие. Поэтому ваш атакующий отряд будет напоминать собой слоеный пирог: шеренга тяжелой пехоты, затем метатели дротиков, затем еще одна шеренга тяжелой пехоты, призванная замещать потери в первой шеренге.

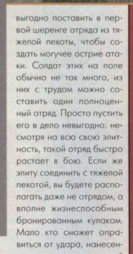


Пехота

Пехота представлена в игре разнообразными видами воинов, но игроку при подготовке к сражению важно различать три главных типа: ополчение, тяжелая пехота, отборные войска.

Ополчение

Эти войска характеризуется двумя особенностями: они имеют значительные преимущества в строю (значит, о том, чтобы использовать их вне полка, придется забыть) и обладают хорошими защитными бонусами (особенно против конницы). Построение их не представляет никаких сложностей. Ополченцев почти никогда не имеет смысла смешивать с другими родами войск в отрядах, они должны строиться наиболее массированно, желательно — по 3 шеренги. В противном случае ополченцы до обидного быстро кончаются. Единственный род войск, которого должен бояться всякий ополченец — конница (бонусы за копья очень велики).



Тяжелая пехота

Тяжелая пехота — основа любой армии. Этих воинов можно применять и в смешанных отрядах, и для создания особенно сильного кулака. Они весьма опасны для копейщиков и стрелков (в рукопашном бою), но легко уязвимы для конницы. Выстраивать их лучше в две шеренги — третья шеренга обычно бесполезна в рукопашном бою.

Элита

Правила построения элиты, в общем-то, аналогичны правилам построения для тяжелой пехоты, за исключением, пожалуй, одной дополнительной возможности. Элиту иногда выгодно поставить в первой шеренге отряда из тяжелой пехоты, чтобы создать могучее острие атаки. Солдат этих на поле обычно не так много, из них с трудом можно составить один полноценный отряд. Просто пустить его в дело невыгодно: несмотря на всю свою элитность, такой отряд быстро растает в бою. Если же элиту соединить с тяжелой пехотой, вы будете располагать даже не отрядом, а вполне жизнеспособным бронированным кулаком. Мало кто сможет оправиться от удара, нанесенного объединенными силами элиты и тяжелой пехоты. Кроме того, очень приятна удивительная жизнеспособность такого смешанного полка. Не успеет враг оправиться от одного абсолютно сокрушительного удара, как за ним может последовать другой, не менее ужасный.

* * *

Основная линия данного опуса видна насквозь. Полководец должен очень внимательно относиться к построению своих войск. и помнить главное: каждый род войск для чего-нибудь, да полезен, его только нужно правильно применить... Что, впрочем никак не гарантирует победу.

В следующем номере ждите от нас описание различных способов построения армии в бою. ■



Алан Берновский
alan@online.ru

Giants: Citizen Kabuto

Рейтинг «Мании» 9.0

Жанр:	Стратегический 3D Action
Издатель:	Virgin/Interplay/»Новый Диск»
Разработчик:	Planet Moon Studios
Похожесть:	MDK, Messiah, Tribes, Sacrifice...
Системные требования:	PII-350(450), 64(128)Mb, 3D уск. (GeForce 2)
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	2 CD

Мекки

Играя за мекков, вы главным образом будете сталкиваться с миссиями, которые требуют исключительной скорости движения и бесконечной стрельбы. Не всегда главенствующую роль играет время, но умение быстро передвигаться между ордами врагов поможет безусловно. Для этого предпочтительнее всего использовать джетпак, и апгрейдить его надо как можно чаще.



Жить захочешь, и не так ускоришься.

Подайте бедному студенту...

Пустыня. Кактус.

Мекки сами по себе являются превосходными бойцами, но абсолютно беспомощны в воде. Стоит им выйти на глубину, как сила покидает их, и они либо тонут, либо идут на корм местным рыбам. Так что держитесь подальше от стихии риперов, даже если больше бежать некуда, — там верная смерть.

Запомните, мекки по отдельности никогда и никуда не ходят. Это животные исключительно стадного склада ума. Поэтому по максимуму используйте своих напарников. Засылайте их вперед громить все и вся, прикрывайтесь, как живым щитом. Часто задание выполняют именно они, ваши напарники, а не вы сами. Здоровья у них достаточно для того, чтобы выдержать пулеметный огонь турелей, пока вы будете взрывать бараки или делать какие-нибудь более гадостные вещи. Когда здоровье станет практически равно нулю, солдаты присядут на землю и начнут восстанавливать его; чтобы хоть как-то ускорить этот процесс (порой не вовремя затягивающийся), используйте функцию ремонта/лечения.

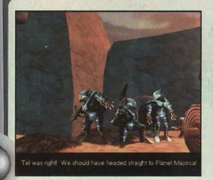
Если вы заметили вдалеке быстро приближающуюся орду врагов, наведите на них прицел при помощи увеличения масштаба (как в снайперской винтовке). Когда цель будет найдена, все ваши однополчане ринутся ее атаковать, что можно хорошо использовать в битве против мощного монстра, окруженного маленькими.

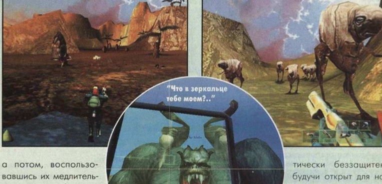
В мультиплеере мекки выигрывают исключительно благодаря своей огневой мощи. Пренебрегая защитой, они прорываются через вражеские укрепления и в мгновение ока уничтожают ошалевших от такого нахальства риперов и прочих созданий моря.

Дельфи

Задания для дельфи кардинально отличаются от мекковских. Здесь тебе ни феерической пляски огня, ни оглушительных взрывов, ни морей крови. Хотя — я ошибся, крови будет предостаточно. Так как одним строительством дело не ограничится: вам предстоит крушить врага магическими заклинаниями. Унаследовав от морской королевы мощную внутреннюю энергию, вы используете ее против вашей матушки в борьбе за выживание мира.

Самым главным и жизненно необходимым для прохождения практически всех уровней является заклинание "Турбо". Двигаясь с ускорением, вы можете избежать ненужных схваток с превосходящим вас по силе врагом, догнать и разгромить ничего не подозревающего и расслабленного противника. Еще это заклинание идеально подходит для подъема





на ранее недосягаемые вершины. Например, на стены крепости. А оттуда сам бог велел расстреливать врага из лука и поливать магическим огнем.

В отличие от мекков, дельфи никогда не нападает в открытую, заранее предупреждая о своей атаке. Ее стиль — спрятаться за скалой, дождаться, пока враг пройдет мимо, а затем бесшумно подобраться сзади и ударить в спину чем-нибудь конкретным и смертельным. Перед нападением хорошо исследуйте диспозиции врага и правильно оцените свои силы и шансы в предстоящей битве.

Против рипerменов, охранников, раиков и Кабуто используйте заклинание замедления времени — это лучший способ избежать атаки с их стороны и подготовить ответный удар. Кастуйте его на больших монстров, а потом, воспользовавшись их медлительностью, перебейте их спутников.

Основной опасностью для вас являются раики, которые обладают тем же арсеналом, но помимо того еще и летают быстро. Самое удобное против них — самонаводящиеся стрелы. Или, как вариант, старайтесь подлавливать их при посадке и взлете заклинанием замедления.

Дельфи, как никто другой, отлично чувствует себя в глубоких водах Океана. Поэтому, если силы совсем на исходе, здоровье никуда не годно — отвлекитесь от сражения и передохните на глубине.

Кабуто

Единственное преимущество Кабуто перед другими расами — размер. Используя огромное, как гора, и крепкое, как гранит, туловище в качестве тарана, Кабуто запросто может "пробежать" через любую преграду, передавить пару гарнизонов мекков и — даже этого не заметить. Но это не все: гигант наделен и некоторыми другими полезными умениями.

Первое — использование особенностей пейзажа в собственных, порой не очень приятных, целях. Если точнее, то речь идет о больших природных кристаллах. Помните, как выжигают лупой? Здесь тот же расклад, только масштабы другие — собранные лучи солнца воспламеняют как живые, так и неорганические образования. Один только минус: в момент, когда Кабуто использует кристалл, он практически беззащитен, будучи открыт для нападения сзади.

Второе — как размножаются кабуты. Сразу после поглощения энного количества смартизов Кабуто может клонировать себе подобных созданий, но меньшего размера. По мере того, как детеныши питаются всем, что только находят на местности, они растут и вскоре догоняют своего родителя. С самого начала клонам доступны элементарные удары, а потом и некоторые фатальные фишки Кабуто. При таком раскладе Кабуто и компания становятся практически непобедимой армией... Но и в этом случае надо упомянуть одно "НО": крайне неудобное управление и назначение целей сотоварищей. Для произведения вышеуказанной операции вы должны курсором пометить нужного кабуту, а потом перетащить мышку на выбранную цель. Времени уходит тьма. В любом случае, посылайте их вперед, а там жизнь рассудит, кому жить, а кто перебьется.

Теперь по тактике боя. Основным преимуществом Кабуто является скорость, помноженная на массу. Если гигант остановится и вступит в бой с большой группой врагов, то смертельный исход обеспечен. Давите и крушите проблемы вместе с врагами.

В игре очень важно экономить время и максимально избегать прямого столкновения с врагом, поэтому используйте размеры Кабуто, чтобы преодолевать горы и высокие холмы. Так и миссию скорее выполните, и лишнего народа давить не придется.

И последнее. Применяйте весь подручный материал: ранее упоминавшиеся кристаллы, булыжники, обломки домов, куски заборов, — в общем, все, что сможете поднять. Враги от этого страдают куда больше, нежели просто от удара кулаком по голове. Который, впрочем, тоже весьма себе положительно сказывается на их самочувствии.

И это не может не радовать. ■

"Не надо меня кушать, я хороший!!!! Я жить хо...."

Приятного аппетита.

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

Wizards & Warriors

Рейтинг «Мании» 9.0

Жанр:	**RPG**
Издатель:	***Activision***
Разработчик:	**Heuristic Park**
Похожесть:	**Wizardy V, VI**
Системные требования:	**PII-233, 64 Mb, 3D уск.**
Сколько CD:	**Два**

Генерация героя

Обсуждать особенности рас тут мы не будем. На самом деле, не так уж сильно они и отличаются. Кошки видят в темноте, кабаны чуют врагов издали, у слонов проблемы с доспехами — ничего-то на них не лезет. Берите тех, на кого вам будет приятно смотреть. У меня состав партии был: паладин (человек, сначала воин), колдунья (эльфийка, сначала маг, потом паладин), колдунья (аналогично), паладин (кошка, сначала клерик), колдунья (человек, в прошлом маг, потом паладин) и валькирия (человек, воровка, затем ниндзя). У вас может быть по-другому.

Дракон. Большой. Зеленый. Мудрый. Главное — ненароком не рассердить...

Когда вы создаете героя, кроме очков, которые уже распределены по восьми характеристикам (сила, ум и др.), вам дается несколько призовых баллов, которые вы распределяете, как считаете нужным. Как и в Baldur's Gate, сумма всех баллов дается случайным образом. Она может быть равна 65, а может — 82 (у меня было три персонажа с таким первоначальным количеством баллов). Число баллов меняется, если вы делаете откат назад до круглой пиктограммки со знаком вопроса ("создать героя"). Если остановиться раньше, изменится распределение очков по характеристикам, но не сумма. Поскольку разница в 17 баллов может сыграть решающую роль, не жалейте времени, потраченного на создание команды.

Итак, вы сразу можете добиться, чтобы каждая характеристика героя в среднем была не меньше 10. Как лучше распорядиться излишками? Сразу же продумайте, какую элитную профессию вы хотите дать герою, и распределите баллы так, чтобы он ей соответствовал с самого начала. А лучше — двум или трем профессиям. Зачем?

Дело в том, что когда, например, маг (wizard) имеет соответствующие характеристики, он может начать тренировку на колдуна (warlock). И еще не став warlock'ом, записаться в гильдию церковников (каждой элитной профессии соответствует две гильдии). А потом, уже в церковной гильдии, прервать тренинг на колдуна и начать обучение на паладина. И по этому поводу тут же вступить в гильдию бойцов (warriors). А уж если ты член гильдии, тебя никто оттуда уже не выгонит. И тебе будет доступны: во-первых, все гильдейские квесты, а во-вторых — тренинг в гильдии. По поводу квестов — все равно вы будете выполнять задания гильдий (обычно по три штуки от каждой гильдии в каждом городе). И лучше, чтобы экспа шла всем членам отряда, а не одному-двум избранным. Кстати, каждый член гильдии по отдельности должен получить квест (ответить "yes"). И по отдельности сдать, чтобы получить очки. Во-вторых: в каждой из пяти гильдий (кроме упомянутых, есть гильдии воров и восточных искусств) можно за деньги тренировать одно из восьми основных качеств: силу — в гильдии бойцов, ум — в Wizard's Guild, проворство — в воровской гильдии и т.д. К середине игры, когда денег станет много, а от уровня до уровня вас будет отделять 200000 очков, это станет основным орудием прогресса.

...А ведь предупреждали — не сердите драконов понапрасну!

Проблема в том, что запись в гильдию стоит 500 монет, а обучение элитной роли — еще 750 или 1000. Где в начале игры брать деньги? Несколько тысяч вы принесете из первого же донжона, но это — кискины слезы. Можете воспользоваться хинтом, который был когда-то в Jagged Alliance. Создаете персонаж в трактире, забираете у него кошелек с 200 монетами и тут же распускаете. И так столько раз, сколько надо. Игра это позволяет. Кстати, создавать героев можно только в первой деревне. И еще для удобства надо иметь двух-трех товарищей, которые будут сидеть в трактире и хранить у себя запасное барахло. Правда, им придется вслед за основной партией перебазироваться из города в город.

Переход с уровня на уровень

Тоже явление статистическое. Вам дается какое-то количество *hit-поинтов* (прибавляются к здоровью) и *ability-поинтов* (прибавляются к характеристикам). Как показал пример моих паладинов, это может быть 1+1, а может, допустим, 18+2. Причем никакой тебе гауссовой кривой вокруг наиболее вероятного значения. Бах! То густо, то пусто. Поэтому брать уровни лучше в подземельях — игра заметно быстрее перегружается. Проза жизни...

После hit- и ability- вам дают еще и skill-пойнты, которые предлагают распределить по умениям. И вот тут все железно зависит от интеллекта. С шагом в 4 единицы. Ум=12 — дают 3 skill-пойнта, 16 — 4, 20 — 5 и т.д. Поэтому делать воинов дураками невыгодно — слишком медленно будут учиться мечом махать!

О магиях

Самыми полезными боевыми заклинаниями мне показались огненные: **Flamedrop** и **Burning Hase**. Дело в том, что они имеют продолжительное действие, и мишень почти не огрызается и не плюется магией, а только взвизгивает или вскрикивает, пока вы ее сжигаете заживо. Кастуя их по очереди тремя колдуньями, удавалось без потерь заваливать самых крутых монстров.

А вот **Vine Magic** я недооценила. Эту книгу могут осваивать только два класса: клерики из начальных ролей и рейнджеры из элитных. А там есть такое заклинание — **лечение от яда**. Травить же нас будут всю дорогу все, кому не лень. Так что, если у вас есть в партии клерик, прокачайте его в Vine Magic до этого заклинания, а потом уж становитесь паладином, монахом или кем еще. Те умения, что вы уже развили, останутся при вас. А то будете, как я, платить по 150 монет за несчетное количество бутылок противоядия.

Moon Magic — с ее заклинаниями "создать портал", "телепортироваться" и "свалить в город" — однозначно потребуется ближе к концу игры. Качайте не спеша.

Spirit Magic — практически все лечилки, как тела, так и ума. У меня было два "доктора" в партии, и много мне не показалось.

А вообще Бредли создал весьма гармоничную систему из шести книг, и когда ваши warlock'и освоят огненную магию, есть смысл ввести специализацию, чтобы освоить как можно больше всего. Оно того стоит. Например, выиграть бой с весьма вредоносной гидрой мне помогли саблезубые тигры, которых призывала одна из моих эльфиек. А огненных демонов прекрасно пробивает **Stone Magic**.

Другие полезные умения

1. *Traps&Locks* — обезвреживание ловушек. Расставленных по кустам и укромным углам сундуков много. Очень. Они взрываются, плюются ядом, у них заклинивает замки. Можете покупать отмычки. Дорого и неэффективно. Можно использовать магию. Не знаю, не пробовала — может, и хорошо. Я завела воровку и сделала это умение приоритетным. К концу игры она достигла 10 уровня. Когда мне встретились два замка 12 уровня (за одним из них был спрятан квестовый предмет), она надела rogue stone (амулет, который добавляет 15% к этому навыку) и без труда открыла их. Желаю вам того же.

2. *Определение предметов*. Можно в магазинах, но это слишком дорого. Вам станет доступно, как только в партии появится первый warlock. Обучите его навыку **Ancient Lore**, а затем при переходе с уровня на уровень или при учебе в гильдии не забывайте умение **Artifacts**, от которого зависит уровень распознаваемых предметов. Зачем это надо?

При продаже в магазине распознанный предмет будет стоить ровно в два раза дороже нераспознанного.

Среди трофеев могут попадаться



проклятые (**cursed**) предметы. Надев их, персонаж начинает на глазах терять хит-пойнты, а снять проклятую штуковину можно только в церкви. За деньги.

3. *В armory учат* ***ремонтировать предметы***. Умение называется **Blacksmith**, а его уровень определяется навыком **Forge**. Требуется ближе к концу игры. Об "мать крабов" в подводном городе я четыре меча сломала. А есть еще и каменные големы. К тому же, починенный предмет при продаже заметно дороже сломанного. Кстати, к середине игры может создаться впечатление, что при помощи магии можно решать все проблемы. Это заблуждение. Позже вы встретите тварей — и очень крутых — которых магия не берет в принципе.

Анкхи, амулеты и прочее

Естественным образом герой может поднять любую из характеристик до 18. А вот дальше и нужны анкхи (это такой крестик — древнеегипетский символ жизни). Потребление такой штучки героем поднимет на единицу одну из характеристик. Бывают анкхи восьми видов — силы, ума и прочее. Как уже было сказано, имеет смысл тратить, если дошли до предела.

К западу от Ishad N'ha вам среди трофеев начнут попадаться зеленые амулеты of Holding, of Silence или еще какие. Бывают заряжены таким образом, что поднимают у персонажа на 1 единицу силу. Почему-то у меня действовали только на колдуний. После употребления можно продать.

Панцири крабов оказались неожиданно важным предметом. Начинайте их собирать сразу, как получите выход к морю. Потом сдайте по три штуки мастеру на верфи — он сделает из них маски для подводного плавания и баллоны для воздуха. Они будут нужны в затопленном на дне моря городе. Как показывает мой печальный опыт (сразу перебив всех крабов, я потом не могла их сыскать днем с огнем), можно обойтись и без них, с одной маской на всю команду, но это очень, очень грустная история.

CD: Полная версия прохождения будет на компакте следующего номера. ■

Надежда Евдокимова
nadya-evd@mail.ru

American McGee's Alice

Рейтинг «Мании» 9.0

Жанр:	3D Action/Adventure
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Rogue Entertainment
Похожесть:	Tomb Raider?! Не смешно!
Системные требования:	PII-400(500), 64(128)Mb, 3D уск. с 16(32)Mb
Мультиплеер:	А оно вам тут надо?
Сколько CD:	Два

Босс 1. Герцогиня (Duchess)

Эта дамочка весьма противная и маловменяемая. Ваша задача: нанести ей **10 ударов**, и она погибнет. Близко к ней подходить нельзя: она хватает Алису и начинает кусать. Но и на расстоянии она способна нанести вам значительные повреждения: у нее есть специальный жезл, который стреляет... перцем! Бегайте от нее по комнате, изредка поворачиваясь к этой даме и кидая в нее бомбы-кости или нож (все остальное малоэффективно). Бомбы поджигают Герцогиню, но Алиса и сама начинает гореть, наступив в огонь. Так что избегайте его. На полках, на стенах комнаты, есть красные кристаллы здоровья. Очень советую вам не залезать на высокие полки за ними. Пока вы это будете проделывать, Герцогиня успеет десять раз убить вас. Поэтому воспользуйтесь подлечкой на самой низкой полке. Кристалл берется, когда Алиса подходит к полке вплотную, и через некоторое время появляется на этом же месте снова.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

Босс 2. Сороконожка (Centipede)

Мне потребовалось некоторое время, пока я догадалась, чем же все-таки убивать этого паразита. Можно бегать час и более того, пытаясь отправить босса к праотцам, но все тщетно. Чтобы не терять времени даром, возьмите ледяной жезл, — и в бой. Ничто другое здесь не действует.

Босс медлителен, но у него тоже кое-что есть, чтобы бороться с вами. Во-первых, зеленая кислота, которой он плюется; во-вторых, острые зубы, которые он всякий раз применяет, стоит только Алисе подойти поближе; а в-третьих, маленькие сороконожки, которые прилепляются к Алисе и отъедают у нее массу здоровья.

Если посмотрите внимательно, то заметите, что вокруг арены, по которой ходит босс, есть скалы. За ними можно прятаться. Мне удалось найти одну такую чудесную локацию. Она расположена с краю, слева, если встать



лицом к окну, из которого мы вывалились. Там слева есть небольшой бортик, он чуть-чуть ниже уровня арены. И если встать на него, в некоторых его точках босс некоторое время достать вас не может, а вот вы его — вполне. К тому же здесь маленькие сороконожки не потревожат вас. Посмотрите скриншот, чтобы иметь представление об этом месте. (В тот момент я еще не догадалась, какое оружие применить, а поэтому без толку размахивала ножом и очень удивлялась, почему это наш хвостатый друг все еще жив).

Теперь берите ледяной жезл и расправляйтесь с боссом. Если стрелять по его хитиновому панцирю, ему ваши выстрелы будут как слону дробинка. Поэтому надо целиться в круглое красное пятно у него на брюхе. **6 выстрелов** ему в животик — и он труп (после каждого верного попадания он кричит).

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 4 балла.

Босс 3. Красный Король

Это Величество откровенно слабовато. "Хочешь сразу умереть или помучиться?" Он хочет помучиться. Ладно, исполним эту его последнюю волю.

Король стреляет в вас электрическими разрядами, но, к счастью, попадает не всегда. Бегайте от него по полю, иногда поворачиваясь к его Величеству и выпуская в него короткую обойму из ледяного жезла (длинные обоймы не наносят боссу большого вреда, зато маны вы при этом теряете много). От каждого верного попадания он вскрикивает и сгибается. Когда вы чувствуете, что здоровье или мана на исходе, забудьте на некоторое время о противнике, просто уворачивайтесь от его ударов, бегайте по полю и подлечивайтесь. Кристаллы здоровья возникают на поле периодически. Вниз с шахматной доски падать не нужно — это верная гибель. После **9 ударов** Король прикажет долго жить.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 2 балла.

Боссы 4. Ди и Дум Твидлы (Tweedle Dee&Dum)

Справиться с этими ребятами несложно. Хотя их способность к быстрому размножению поначалу шокирует и обескураживает. Не обращайте внимания на их миниатюрные клоны. Они нужны лишь для отвода глаз, наносят урон незначительный и убиваются с одного удара. Сосредоточьтесь на двух главных боссах. Чтобы убить каждого из них, нужно всего несколько ударов из ледяного жезла (**Большого я убила с 4, а маленького с 7**). Когда мана в жезле заканчивается, используйте звездочки. Но, подкачавшись маной, берите опять жезл. Бегайте от Твидлов, уворачиваясь от ударов тесаком и бомбочек, и забирайтесь при этом по пандусу на второй этаж. Эти

толстяки весьма неповоротливы, и поэтому не последуют за вами, а лишь попытаются взлететь (у них в кепке что-то вроде пропеллера); но пока они собираются зависнуть над вами, вы уже десять раз успеете надавать им по толстому пузу и смыться. Когда вы окончательно разберетесь с ними (мне удалось убить сначала большого), оставшиеся в живых их клоны быстро теряют ориентацию. Лично у меня уровень закончился, когда один из этих клонов был жив. Он стоял и тупо глазел, пока моя Алиса разговаривала со Шляпником.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

Босс 5. Безумный Шляпник (Mad Hatter)

Это один из самых легких боссов (как ни странно!). Берите ледяной жезл и морозьте Шляпника до тех пор, пока он не откинет свои модные ботинки. Ваша битва с ним делится на несколько частей, поскольку периодически он исчезает, оставляя вместо себя два механизма. Меняйте оружие на звезды и убивайте их. На самом деле это момент позитивный, потому что они после своей кончины выбрасывают много здоровья. Потом быстро берите жезл: Шляпник не замедлит появиться снова. (Появляется он, когда часы в центре арены под вашими ногами показывают 6, а исчезает в 12.) Пока он не исчез, вы нанесете ему 5-6 ударов (при каждом попадании он очень забавно дергается), потом опять появляются механизмы, а вы проделываете в том же духе все по новой. У Шляпника в арсенале несколько видов бомб, но от них уворачиваться довольно легко, к тому же с подкачкой здоровья проблем на этом уровне нет.

Через несколько таких циклов, **после 15 ударов по совокупности**, Шляпник будет готов. Убить его довольно просто, он крут только на вид. На скриншоте мне удалось запечатлеть тот незабвенный момент, когда его только что хватил Кондратий.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

Босс 6. Джаббервок (Jabberwock) /ч.1/

Умная и злая бестия! Лучшее средство против него в первой части — **звезды**. Очень опасен и умел. Может летать, поджигать Алису огнем и бить электричеством. К тому же способен призывать себе на помощь своих маленьких Джабберов. Арена, на которой происходит действие, тоже для нас неудобная. Плохо видно, где она оканчивается, поэтому есть вероятность угодить в пропасть. Да и потом, кристаллы здоровья возникают прямо на краю платформы, что сильно осложняет битву. Тактика: бегайте по платформе от кристалла к кристаллу. Взяв кристалл, резко разворачиваемся, бросаем звезды в босса и пробегаем у него под носом лечиться дальше. Через несколько ударов (5-6), когда погибнут его маленькие Джабберы, прилетит Грифон, даст ему в глаз, и одноглазый мерзавец смоется.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.





Босс Джаббервок (Jabberwock) /ч.2/

Существует несколько способов борьбы с ним с применением различных средств. Самое мощное оружие в вашем арсенале — это **Blunderbuss**. Его достоинство: неимоверно крут. Недостаток: настолько крут, что вышибает всю имеющуюся у нас синюю ману, после чего Алисе остается бегать по арене, размахивая ножом, и пока вы накопите ману снова, он вас успеет прикончить десять-двадцать раз. Хотя из этого оружия на Джаббервока понадобится **от 4 до 6 направленных ударов.**

Другое возможное средство — это **Eye Staff**. Убивает зверя **с 16 направленных ударов**. Но тоже поглощает много маны. А нам, понимаете ли, ноги уносить надо, а не думать о боезапасе.

Лично я выбрала **ледяной жезл**. Он экономичен, удобен, им трудно промазать; придется помучиться немного подольше, зато меньше шансов быть зажаренным живьем. Ледяным жезлом злодей убивается **с 22-25 ударов**. Все зависит от их меткости.

Здоровья дают на этом уровне жмотнически мало. То и дело появляются три красных кристалла по очереди. Ваша задача — понять, где и в каком порядке они появляются, а после бегать от кристалла к кристаллу, собирая их. Два кристалла ищите на каменных платформах на противоположных сторонах арены, а еще один — в середине рядом с раненым Грифоном. Забрав кристалл, разворачивайтесь и стреляйте в Джаббервока из ледяного жезла, а потом бегите до следующего кристалла. Совет: не вступайте в бой с этим гадом и не стреляйте в него за один прием несколько раз: обидится и прикончит. А просто стрельните разок и сматывайтесь. По арене лучше всего бегать не по прямой, а зигзагами. Тогда враг на некоторое время теряет ориентацию.

У Джаббервока в арсенале несколько средств. Он может летать, бить Алису когтями и, главное, поджигать ее. Когда вас в очередной раз подожгли, не стойте на месте, а бегите к очередному кристаллу. Как только удастся накопить полное здоровье, сохраняйтесь.

Лежащего посередине платформы Грифона можно использовать как щит, хотя это ненадежно, да и неблагородно.

Когда Джаббервок начнет терять силы, он спустится на арену и станет бегать за Алисой, пытаясь ее пнуть или обжечь огнем. Знайте: теперь ему осталось недолго. Продолжайте в том же духе наносить удары и бегать по "кристальному" маршруту, уворачиваясь от нападок злодея. Скоро ваше терпение окупится. Он рухнет на арену, и одним гадом станет меньше.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 5 баллов. ■



At0M (arkman_atom@mail.ru)

Выделка "шкур" в Quake III: Arena

Редактор	**Q3Radiant**
Где взять	***www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/***
Возможности	**100% игровых и даже больше**
Сложность освоения	**Очень высокая**
Документация	**www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/**
Дополнения	**JAVA MD3 Model Viewer, Skinlinker**

Вы любите играть в Quake III? Не откажетесь лишний раз пострелять по приятелям в клубе/локалке, часами гоняете безотказных ботов? В таком случае вам наверняка приходила в голову мысль, что неплохо было бы предстать перед друзьями в оригинальной "шкуре" (скине) собственного изготовления, например — в своем настоящем обличье. Да и ботов не помешает принарядить немножко. В этой статье мы рассмотрим тонкости создания "шкурок" для Quake III: Arena и других игр, сделанных на ее движке. Третий Квак был выбран не случайно — ни в одной другой игре вы не найдете столь впечатляющих возможностей для рисования скинов.



С чего начать?

В первую очередь нам понадобится графический редактор, понимающий форматы *.tga и *.jpg и, опционально, умеющий работать с альфа-каналами (о том, что это такое и для чего необходимо, мы поговорим немного позже). Крайне рекомендую остановиться на таких программах, как Adobe Photoshop или Paintshop Pro. Конечно, интерфейс у них посложнее стандартного Microsoft Paint, но зато с их помощью вы сможете создавать красивейшие "шкуры" с многочисленными спецэффектами.

Далее, не помешает определиться с тем, что же мы будем изображать. Если вы не особо сильны в работе с графикой, для тренировки можно попробовать слегка подредактировать один из стандартных скинов. Те же, кто с фотошопами давно "на ты", могут сразу взяться за проект посерьезнее — себя, любимого, нарисовать, или какого-нибудь реально существующего человека (скажем, персонажа любимой игрушки/фильма). В этом случае не помешает разжиться несколькими фотографиями/рисунками будущего героя (так будет намного проще работать), а также прикинуть, на какую модель стоит ориентироваться. Понятно, что навряд ли выйдет что-то достойное из попытки натянуть "шкурку" фотомодели на толстого Байкера, и наоборот.

Приготовления к работе

Определившись с редактором и предметом работы, создайте новый каталог в директории \baseq3 (она расположена в папке с игрой) и назовите его, скажем, \myskin. Внутри него создайте еще три подкаталога (\botfiles, \models и \scripts) и любым архиватором открывайте файл pak0.pk3 (находится все в том же \baseq3). Нас интересует содержимое директории \models\players, где лежат все стандартные "шкурки" героев игры. В качестве примера рассмотрим скин Visor'a (Gorre), расположенный в одноименной папке (\models\players\visor). Скопируйте оттуда такие файлы:

gorre.tga — "шкурка", собственной персоной (*.tga или *.jpg-файл, размером 256x256, 32 или 16-битного цвета).

icon_gorre.tga — иконка с изображением персонажа, отображаемая при выборе модели игрока, загрузке уровня и т.п. (*.tga-файл, размером 64X64, 32-битного цвета).

head_gorre.skin, lower_gorre.skin, upper_gorre.skin — текстовые файлы, определяющие, какую картинку натягивать на каждую часть модели (голова, нижняя и верхние части туловища соответственно). В нашем, простейшем, случае одно и то же изображение (gorre.tga) используется для всех частей тела одновременно. Для других моделей применяются и большие количества "шкурок" (голова отдельно, ноги отдельно, плюс у Sarge'a еще и сигара).

Файлы эти необходимо поместить в каталог \models\players\visor (в нашей недавно созданной директории). Не забудьте переименовать их (gorre.tga в myskin.tga, icon_gorre в icon_myskin.tga и т.д.), дабы не возникло путаницы со стандартными "шкурами". Теперь нам надо слегка отредактировать *.skin-файлы, чтобы движок игры знал, откуда ему брать нужные текстуры. Для примера рассмотрим, что должно содержаться в файле upper_myskin.skin, с остальными вы сможете справиться самостоятельно:

```
tag_head,
tag_weapon,
u_torso,models/players/visor/myskin.tga
tag_torso,
```

Звездные Пилигримы

Дополнительная информация на официальном сайте игры "Звездные Пилигримы":

www.snowball.ru/pilgrims

Группа землян покинула родную планету и отправилась на освоение **Дальнего Космоса**. Но по прихоти судьбы система, которая была облюбована колонистами, оказалась уже заселенной двумя древними расами Ползунами и Космоварварами между которыми давно идет непримиримая война. Чел овечество оказалось помимо своей воли втянутым в этот конфликт, а зыбкой надежде решить разногласия мирными переговорами на заброшенной **звездной станции «Каскада»** не суждено было сбыться из-за таинственного исчезновения самой станции вместе с делегациями всех трех рас...

Очередная стычка двух инопланетных рас на сей раз сыграла на руку землянам **Космоварвары** превратили в обломки несколько опорных постов и космических баз Ползунов, расчистив путь для нашей контратаки.

Наш флот готов нанести решительный удар по силам противника, которые изрядно ослабли в ходе последних военных действий. Чтобы не дать врагам возможности оправиться, необходимо как можно быстрее доставить на основную базу затребованные **комплекты ремонтного оборудования**.

На **специальную панель** вынесены не только стандартные команды ' «Атака», «Патрулирование» ' но и уникальные, которые позволяют одним нажатием кнопки выполнять сложные специальные действия, например, перемещать модули и использовать порталы телепортации.

Приказ **«Сцепка/Расцепка»** предназначен кораблям-трейлерам, способным подцеплять и перемещать любые объекты, будь то поврежденная пушка или обломки метеорита. Однако чтобы втихую стащить модуль чужой базы, понадобится целая группа тягачей тяжелые объекты требуют усилий сразу нескольких кораблей, а из-за перегрузки может произойти и разрыв сцепного троса. Группа тягачей удобна еще и тем, что резко возрастает скорость транспортировки.

Спомощьюкнопки **«Вкл/Выкл»** можно включить или отключить подачу энергии в тот или иной модуль базы. Например, чтобы обеспечить бесперебойное питание радара в случае выхода из строя одной из электростанций в результате вражеской атаки, целесообразно временно отключить потребляющий много энергии портал нуль-транспортировки.

Приказ **«Прыжок»** позволяет указать станции нуль-транспортировки точку, в которую необходимо переместить корабли. Дальность транспортировки ограничена радиусом действия станции.

При включенном **режиме слежения** камера привязывается к выбранному объекту. Особенно удобно при проведении диверсионных операций, когда необходимо сосредоточить все внимание на небольшой группе подразделений или определенном участке сектора.

Лучший способ доставить груз до места назначения не ввязываться в бой с разрозненными отрядами противника, которые обязательно попытаются любой ценой остановить **эскорт**. О них позаботится флот, ожидающий прибытия оборудования на основной базе.



Количество ресурсов в вашем распоряжении.

Карта сектора, в котором происходит действие.



Уничтожение строительного модуля Космоварваров заставит их переключить свое внимание с нападения на оборону и отвести войска назад. Три крейсера класса «Кречет» обеспечивают прикрытие скорострельным «Соколам», атакующим базу.

Ценный груз поместился на двух кораблях класса «Дрозд». Их необходимо в целости и сохранности доставить в сектор К-19, просочившись через посты, расставленные Космоварварами и Ползунами.

Трейлер **«Дрозд»** способен транспортировать практически любой объект, от боевого подразделения до модуля базы. Однако его единственной защитой от нападения противника является лишь скорость.

Два корабля класса **«Гриф»** включены в эскорт, чтобы обеспечить охрану груза от малых и средних подразделений противника скорострельные пушки «Грифов» в одно мгновение превратят их в звездную пыль.

Три тяжелых крейсера **«Кречет»** и легкий крейсер **«Сокол»** отобьют желание поживиться грузом даже у самых мощных кораблей Космоварваров большой радиус поражения и огромная огневая мощь никого не оставят равнодушным.

В условиях ведения боевых действий вопрос **добычи ресурсов** становится жизненно важным. Можно не только добывать полезные ископаемые с астероидов, но и собирать и перерабатывать космический хлам всевозможные обломки взорванных станций. А уж этого добра за столетия войны накопилось более чем достаточно.

Шкала производимой на базе и потребляемой ее модулями **энергии**.

Энергию, благодаря которой обеспечивается работа модулей жизнеобеспечения, энергетических щитов, порталов нуль-транспортировки и других структур, база получает за счет преобразования солнечного света через батареи, а также с помощью используя процесса распада радиоактивных веществ или антиматерии.

Список кораблей, объединенных в группу. Позволяет отслеживать их состояние и своевременно отправлять в ремонтные доки или вызывать специальные ремонтные подразделения для оказания помощи непосредственно на месте.

Сражаясь с загадочными расами на безбрежных просторах космоса, заполненных туманностями, газовыми гигантами, метеоритными потоками и полями астероидов, вам предстоит разгадать **секрет исчезновения** станции «Каскада». Сбалансированные параметры боевых подразделений, развивая системы защитных полей и обоюдоострая схема телепортаторов, неподвижные базы и корабли-трейлеры, способные придать инерцию даже самой тяжелой конструкции, консоль, позволяющая запрограммировать свои подразделения на последовательное выполнение любого количества задач... Теперь **только от вас зависит**, сумеют ли колонисты обрести свой новый дом в этом секторе или навсегда остаться Звездными Пилигримами. Посмертно.



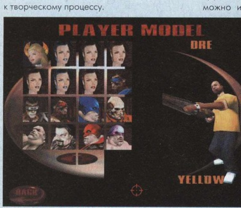
Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru







Слова tag_***** обозначают нужную часть модели, строчка models/players /visor/myskin.tga определяет путь, по которому лежит соответствующая им текстура (в нашем случае для головы и корпуса применяется одна и та же "шкурка"). Настроив должным образом все *.skin-файлы, откроем Photoshop и приступим непосредственно к творческому процессу.



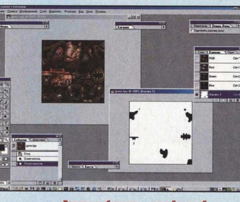
Примерно так выглядит скин Gorre в нормальном состоянии.

Давать здесь какие-то советы бессмысленно, все зависит от уровня вашей подготовки и ваших художественных способностей. Главное — сохраняйте файлы в тех же форматах, в которых они были изначально (иначе вы можете лишиться чего-нибудь важного, например, красивого эффекта).

Спецэффекты

Внимательные геймеры наверняка замечали, что модельки игроков не лишены всевозможных эффектов (блестящая броня, одежда, переливающаяся на свету, огоньки, блики и многое другое). Добиться таких красот, пользуясь одним лишь графическим редактором, невозможно, но тут к нам на помощь приходит "фирменная" разработка id Software под названием шейдеры (shaders). Что это такое? Это такие скрипты (по аналогии со *.skin-файлами), в которых прописано, какую текстуру (и, главное, как) следует наложить на стандартную "шкурку" для достижения определенного эффекта. Если добавить эффект на всю поверхность модели сразу, ничего хорошего у нас не получится — так, вместо блеска брони переливаться на солнце будет весь персонаж. Для того, чтобы определить, на какие участки "шкурки" будут наложены всяческие красивости, используются альфа-каналы (Alpha-channel). Проще говоря, при помощи альфа-канала отмечается "дырка" в текстуре (нужные места заполняются специальным "прозрачным" цветом), через которую и будут "проглядывать" спецэффекты. Остальные части модели, затрагивать которые нет необходимости, заполняются уже другим цветом. При создании альфа-канала можно использовать только черно-белую цветовую гамму, поэтому прозрачным цветом обычно назначают черный, а непрозрачным — белый (или наоборот). Участки изображения, закрашенные различными оттенками серого, являются полупрозрачными, то есть все эффекты на них действуют, но уже в значительно меньшей степени.

Теперь давайте посмотрим, как разработчики реализовали эти возможности на примере нашей "шкурки". Если запустить игру и выбрать игрока Gorre, то можно заметить, что на части его корпуса (в основном на груди и спине) светится ярко-оранжевое пламя. Теперь загрузим Photoshop и в меню Window выберем опцию Show Layers. В появившемся окне перейдем на вкладку Channels. Выберем альфа-канал (Alpha 1), и перед нами появится такая картинка:



Верхнее изображение – наша "шкурка", нижнее – альфа-канал для нее.

Как видите, те участки, на которых есть спецэффекты, на альфа-канале залиты черным цветом, все прочее — белым. Нетрудно догадаться, что в данном случае именно черный цвет является прозрачным (как сделано в большинстве стандартных скинов). При желании можете добавить еще несколько прозрачных участков или убрать часть старых. Повозившись с этими графическими премудростями, перейдем к завершающей части процесса — работе с шейдерами. В директории \scripts создайте новый текстовый файл (назвать его лучше будет myskin.shader) и внесите туда следующие строчки:

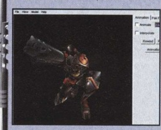
models/players/visor/myskin

Расположение модели, для которой мы делаем шейдер.

{

Полезные программы

Создание "шкурок" — дело не очень простое, но, к счастью, многие однообразные действия (в частности, редактирование *.skin-файлов и настройку параметров ботов) можно автоматизировать, воспользовавшись специальными приложениями.



Лично мне по душе пришлась разработка под названием Skinlinker, позволяющая за считанные минуты настроить многочисленные скриптовые файлы (в том числе *.skin, *.bot, а также все параметры AI). Интерфейс программы выполнен в виде "помощника" (Wizard) и совсем несложен, так что разобраться с ним вы сможете самостоятельно. За дополнительными сведениями обращайтесь по адресу *http://squadron.telefragged.com/skin101/*.

Из других утилит можно посоветовать неплохой вьюер игровых моделей формата *.md3, позволяющий с легкостью "примерить" ту или иную "шкуру", не запуская лишний раз игру. Прогу эту, называемую Java MD3 Model Viewer, вместе с ее описанием, можно раздобыть на сайте *http://fragland.net/md3view/*. Либо, возможно, на нашем CD (вопрос решается).

Информацию о прочих программах и утилитах можно получить на одном из фанатских сайтов игры, например, на *www.planetquake.com*.

Фигурные скобки ("{" и "}") необходимо ставить в начале и конце скрипта, а также между блоками, определяющими разные эффекты.

{

map textures /sfx/firegorre.tga

Расположение текстуры, используемой для создания спецэффекта.

blendFunc GL_ONE GL_ZERO

Определение некоторых параметров (яркость, прозрачность, степень смешения с другими текстурами и т.п.) эффекта, в нашем случае — пламени. При желании можно заменить на blendFunc GL_ONE GL_ONE, тогда вместо пламени мы получим блестящую поверхность.

tcmod scroll 0 1

Скорость действия эффекта (в нашем случае — скорость горения пламени).

tcMod turb 0 .25 0 1.6

tcmod scale 4 4

Эти числа отвечают за такие характеристики, как масштабность эффекта (определяет, насколько он будет "вылезать" за свои границы). Чем больше числа, тем обширнее и заметнее действие пламени.

rgbGen identity

}

Завершение первого блока скрипта.

{

map models/players/visor/myskin.tga

Расположение основной текстуры ("шкурки").

blendFunc GL_SRC_ALPHA GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA

Эта строка означает, что в качестве прозрачного цвета "шкурки" будет использован черный, а в качестве непрозрачного — белый. Если по каким-то причинам вы хотите сделать все наоборот (белый цвет — прозрачным, черный — нет), замените эту строчку на blendFunc GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA GL_SRC_ALPHA.

rgbGen lightingDiffuse

}

}

Завершение скрипта. Вся информация, помещенная за второй закрывающей скобкой, будет попросту проигнорирована движком игры.

Как видите, при помощи шейдеров можно задавать различные красивые эффекты, параметры которых легко редактируются изменением соответствующих строчек. Главное — не забывайте делать резервные копии скриптов при интенсивной работе с ними — изменение некоторых настроек может дать непредсказуемые результаты, а вспомнить предыдущий вариант написания зачастую оказывается непросто.

Боты

Нарисовав симпатичную "шкурку", неплохо будет сделать еще и бота, "носящего" ее. Для этого в каталоге \botfiles создайте директорию \bots и скопируйте туда файлы visor_c.c, visor_i.c, visor_t.c, visor_w.c (располагаются внутри архива pak0.pk3, в папке \botfiles\bots). Все эти файлы следует переименовать в myskin_c.c, myskin_i.c и т.д. (более того, в текстах каждого из этих скриптов тоже встречаются ссылки на visor_c.c, visor_i.c; с ними надо поступить точно так же — заменить на myskin_c.c, myskin_i.c). Вкратце расскажу о каждом из этих файлов.

myskin_c.c — настройка способностей (меткость, скорость) компьютерного игрока на разных уровнях сложности.

myskin_i.c — здесь прописаны физические характеристики бота (вес с учетом брони и оружия и т.п.).

myskin_t.c — настройка лексикона персонажа (высказывания при удачном убийстве оппонента, при смерти и прочих радостных/печальных событиях).

myskin_w.c — здесь хранится информация о том, какими видами оружия владеет бот (и в какой степени).

Теперь проследуем в папку \scripts и создадим там текстовый файл myskin.bot, содержащий такие строки:

{

name Myskin

model visor/myskin

aifile bots/myskin_c.c

}

Как вы, наверное, догадались, смысл этого текста сводится к указанию путей к конфигурационным файлам созданного нами бота. Если вы все сделали правильно, в меню Bots появится новый компьютерный игрок, "носящий" свежеизготовленную "шкурку" и обладающий параметрами, прописанными в вышеупомянутых файлах.

Внимание: Для того, чтобы игра работала с "самопальными" ботами, ее необходимо пропатчить, как минимум, до версии Point Arena Release 1.17 (для справки: последний патч Quake III: Arena v1.27g Point Release может быть легко обнаружен на компакте предыдущего номера).

Напутствие в бой

Закончив с основной работой, необходимо позаботиться и мелочах. В первую очередь, не забудьте о файле icon_myskin.tga, в который не помешало бы поместить изображение нашей модели (можно просто сделать скриншот).

Напоследок нам потребуется сделать *.pk3-файл, который можно будет поместить в игру. Для этого зайдите в созданную нами директорию \myskin и упакуйте папки \models, \scripts и \bots со всем их содержимым в обычный *.zip-архив (не забудьте указать программе сохранить дерево каталогов — Recreate directory structure). Теперь переименуйте файл myskin.zip в myskin.pk3 и копируйте его в директорию \baseq3 (расположенную в папке с игрой). Теперь можете смело запускать Квейк и любоваться плодами своей работы "в натуре". ■

"Шкурки" в других играх

В последнее время появилось несколько игрушек, сделанных на несколько измененном движке Quake III (Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Star Trek: Voyager — Elite Force, American McGee's Alice и не только). По большому счету, движок не сильно поменялся, поэтому все приобретенные навыки можно с таким же эффектом использовать и с ними. Единственное крупное отличие — это иные форматы текстур, которые можно без проблем перевести в стандартный *.tga-формат, воспользовавшись специальными конвертерами (обычно их включают в комплект с редактором уровней).

Отдельно поговорим о F.A.K.K. 2. Особенность "шкурок" этой игры — отсутствие *.skin-файлов, что объясняется тем, что на каждую модель здесь приходится фиксированное количество текстур. Каждый скин главной героини состоит из четырех файлов:



julie1_skin1.ftx — ноги.

julie2_skin1.ftx — туловище и руки.

julie3_skin1.ftx — лицо.

julie4.ftx, julie5.ftx, julie6.ftx — всякие дополнительные картинки (кобура пистолетов и т.п.).

Для того чтобы иметь возможность работать с такими файлами, переведите их в *.tga-формат, воспользовавшись утилитой ftxconvert.exe (запустите ее с параметрами ftxconvert.exe *.ftx). После внесения необходимых изменений, воспользуйтесь конвертером в *.ftx-формат, понятным движку игры. Для этого служит утилита tgaconvert.exe (запускайте с параметрами tgaconvert.exe *.tga). Обе программы входят в состав редактора уровней, который вы можете взять на компакте предыдущего номера.

AtOM (arkman_atom@mail.ru)

Новые плацдармы для Counter-Strike

Основы картостроения



Редактор	WorldCraft
Где взять	Компакт «Мании»
Возможности	Мегакреативные
Сложность освоения	Высокая
Документация	Статьи «Мании» по освоению WorldCraft читайте на компакте
Дополнения	C-S Game Data Files, Half-Life Model Viewer, Pak Scape, SprView, Wally, Zoner Half-Life Tools



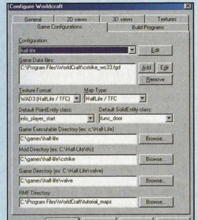
Последнее время нам приходит масса вопросов о создании собственных карт для суперпопулярного мода Counter-Strike. Откликаемся на ваши просьбы. Так сказать, получите...

Поскольку C-S сделан на движке Half-Life, то и создание карт в C-S практически ничем не отличается от аналогичного священнодейства в Half-Life. Для работы мы будем использовать все тот же известный вам по предыдущим статьям редактор Worldcraft. Какой именно версии — решать вам. Для нашей цели подходит все, от 2.1 до 3.3. Версия 2.1 имеет software 3D renderer, что положительно сказывается при работе на слабых машинах без 3D-ускорителя. Версия 3.3 работает только под hardware, причем иногда — крайне нестабильно. Глючит, проще говоря. Версия 3.3 была на компакте предыдущего номера, а версию 2.1 мы перевыкладываем (уже не в первый раз, собственно...) — найдете на CD нынешнего номера.

Fgd-файл, в котором хранятся параметры для C-S, для версии 2.xx отличается от оного для версии 3.xx. Обе версии *.fgd, конечно же, есть на компакте; кроме того, в качестве бонуса прикладывается файл **advanced-cs.fgd**, содержащий большее количество разнообразных параметров. Не буду расписывать принципы работы с редактором, так как подробное руководство по Worldcraft мы уже публиковали. Обращайтесь к №7 и №9 "Мании" за 2000 год либо к компакту этого номера (статейный раздел).

Настройка редактора

Отправляемся в **perfences\Game Configuration**, жмем **edit**, а затем **add**, вводим название схемы настроек — допустим, CS. Указываем путь к файлу **halflife-cs.fgd**. В этом файле записаны данные о новых entity. Не забудьте также указать в настройках и обычный **halflife.fgd**, иначе вы не сможете создать такие простые вещи, как дверь или стекло. Далее, укажите пути ко всем необходимым директориям и компиляторам (о компиляторах мы, кстати, еще поговорим). Как это правильно сделать, вы можете посмотреть на картинках. Думаю, трудностей со всем этим никаких не возникнет.



Теперь давайте разберемся в типах карт для CS (тип карты обозначается двумя первыми буквами в названии файла). Итак, наиболее распространенные и популярные карты — это **cs_** (спасение заложников) и **de_** (бомба), менее популярными являются **as_** (спасение VIP) и **es_** (побег террористов). В принципе, никто не запрещает вам сделать, так сказать, гибрид из нескольких типов карт. Допустим, терроры должны выбраться из тюрьмы, стащить со склада бомбу, заминировать тюрьму и смыться на вертолете. Но в этом случае будьте внимательны, чтобы избежать путаницы.

Закладка entity

Итак, вернемся к нашим "ворлдкрафтам". В качестве стартовых позиций контров на карте используются **info_player_start**, в то время как для обозначения террорских респаунов служат **info_player_deathmatch**.

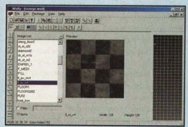
Около старта тех и других располагаем **func_buyzone** (прошу заметить: это **solid entity**) — зона, где можно покупать снаряжение. Если на карте есть заложники, необходимо установить как минимум одно **info_hostage_rescue** — место спасения заложников (**point entity**)

либо func_hostage_rescue (solid entity). Сами заложники создаются как hostage_entity (как минимум одно).

На карте типа de_ необходимо установить как минимум одно info_bomb_target — место закладки бомбы. Рекомендуется сделать больше чем одно (иначе геймплей получится туповатым), но и сто мест делать не стоит (каунтеров пожалейте).

На карте as_ (спасение "випа") необходимо установить одно info_vip_start (место появления "випа") и func_vip_safetyzone (место его спасения). На карте es_ нужно лишь установить место спасения терроров, то есть func_escapezone. С entity, кажется, разобрались.

Весь мир текстурой мы обклеим



О текстурах. Текстурой называется изображение в формате *.pcx или *.bmp, которым обтягиваются игровые объекты. Текстуры хранятся в wad-архивах. Тут нам пригодится программа **Wally**, которая, да не покажусь я банальным, обитает на нашем компакте.

Wally интересует нас только как редактор wad-ов, так как ее возможности по редактированию самих текстур очень малы. Чтобы получить готовый к употреблению wad, сложите все текстуры в одну директорию, запустите Wally, а в ней полезайте в **package\add images**. После чего указывайте директорию с текстурами и жмите **go**.

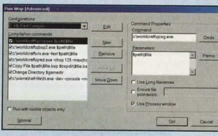
Если ваш wad получится слишком большим, а вы планируете выкладывать карту(ы) в Сеть, существует возможность обойтись без этого большого wad'a. Просто откомпилируйте карту с параметром **"qcsg -nowadtextures"**. Таким образом, использованные на карте текстуры будут запакованы в сам файл карты, как это делалось в первом Quake. Конечно, это несколько увеличит размер файла, но сделает "продукт" более удобным для закачки.

Вы спросите, откуда брать новые текстуры? Перво-наперво, их можно выдрать практически из любого современного 3D Action, от **Unreal** до **System Shock 2**. Как это делается, объяснять не буду, для этого существует рубрика "Вскрытие". Только не забудьте, что если вы использовали текстуры, скажем, из **Kingpin** и собираетесь распространять карту, необходимо написать в прилагающемся readme-файле, что вы использовали текстуры из **Kingpin**.

А что насчет совершенно уникальных текстур, "brand new", так сказать? С этим сложнее. Создаются они самыми различными способами, от рисования в Фотошопе до лазанья по развалинам замков с цифровой камерой (именно так делается часть текстур для разрабатываемого сейчас **Return to Castle Wolfenstein**). А вот мой совет — возьмите цифровую камеру и выйдите в родной двор. Эксклюзива будет через край, обещаю. Фотографируем стену в подъезде, после чего пара фильтров в том же Фотошопе — и готова супертекстура.

Можно также воспользоваться любыми другими источниками, например, сайтами в Интернете. Задаете в поисковике Textures, обнаруживаете сайты с текстурами. И, в конце концов, немалого можно достигнуть в Photoshop.

Альтернативные компиляторы



С Worldcraft поставляется стандартный набор компиляторов — **Qtools**. Эти программы разрабатывались еще для Quake. Главными их недостатками является невысокая скорость компиляции и крайне скупые сообщения об ошибках.

Zoner Half-Life Tools (далее ZHT) разработаны специально для H-L. Работают быстрее, чем Qtools, правда, скорость работы компилятора помедленнее, но это не критично, ибо используется он не столь часто. Самая приятная штука — это развернутый отчет об ошибках на уровне. Часто даже указываются способы их устранения. ZHT вы найдете на нашем CD. Кстати, если собираетесь использовать ZHT, ни в коем случае не указывайте его в настройках как стандартные компиляторы. Для работы с ZHT при компиляции уровня нажмите кнопку **Expert**, чтобы перейти в раздел продвинутых настроек, там и указывайте путь к ZHT.

Стратегия творения

Прежде чем начать работу над картой, крайне рекомендуется все тщательно продумать и, возможно, нарисовать примерный



план на бумаге (я не шучу: если с H-L глобальных сложностей в планировании карты нет, то в C-S мы сталкиваемся с проблемой выстраивания идеального баланса). У карты обязательно должна быть идея. Ограбление банка, например, или диверсия на пивном заводе. Если это банк, то и текстуры должны быть соответствующие. Советую отказаться от стандартных текстур H-L и использовать либо поставляемые с C-S, либо свои.

Не стоит строить симметричную карту, C-S — это вам не CTF. Не делайте слишком много темных углов, щелей и прочих кемперских нычек, сами рады не будете. Если карта — de_, и bomb_target несколько, то обязательно ставьте их на значительном расстоянии друг от друга. Желательно, чтобы рядом с местом закладки бомбы был предмет, который по идее карты и нужно взорвать. Что-то типа вагонов на de_train или мостов на de_bridge.

Из тонких моментов. **1.** Постарайтесь рассчитать, чтобы террористы и каунтеры могли примерно за равное время добраться до ключевых мест, где между ними разворачиваются основные столкновения. **2.** Каждый элемент на карте должен служить некой цели. Например, не должно быть бессмысленных пространств (скажем, тупиковых коридоров, в которых на практике делать оказывается совершенно нечего и незачем). **3.** Ни у одной из сторон не должно быть решающих преимуществ в обороне или атаке. Иначе говоря, не надо создавать нычек на пересечении путей, из которых засевшего там террора или каунтера можно выбить только точечным выстрелом со спутника. **4.** Создавайте альтернативные пути движения (подземные катакомбы и прочее подобное), но не делайте их слишком длинными, иначе потеряется смысл в их использовании (хотя — когда как, в каждом случае бывает по-разному). **5.** Не забывайте, что, скажем, охраняющие заложников терроры вполне могут начать раз за разом атаковать, и каунтерам потребуются точки обороны на своей части. **6.** Думайте, когда творите!

И не забывайте почаще нажимать **Ctrl+S**...■

AtOM (arkman_atom@mail.ru)

Казаки на тропе войны

Редактор уровней к Cossacks: European Wars

Редактор:	***Редактор уровней к Cossacks: European Wars***
Где взять	***спрятан внутри игры***
Возможности	***75% игровых***
Сложность освоения	***Средняя***

Если вы, как и большинство игроков-стратегов, с нетерпением ждали релиза "Казаков", постоянно перечитывая превьюшки и официальные анонсы, то вам наверняка известно, что в комплекте с игрой должен был поставляться редактор миссий. И вот заветный диск приобретен, осмотрен и пройден во всех продольно-поперечных направлениях. Пора бы уже и самодеятельностью заняться, но... Где же этот редактор?! Файла, запускающего соответствующую программу, в игровой директории не обнаруживается, в опциях игры нужный пункт попросту отсутствует. Неужели нас обманули? Подождите выбрасывать диск из окна (он вам еще пригодится). *Редактор есть.* Просто нужно знать, где его искать (или читать "Игроманию", где знающие люди обязательно найдутся).

Начало работы

Для активации вышеупомянутого "эдитора" запустите игру и, **зажав кнопку Ctrl** на клавиатуре, выберите пункт меню **Видео**. Подождите несколько секунд — вы попадете в главное окно нужной программы. Зачем разработчики так глубоко запрятали редактор? Видимо, тут замешаны некоторые неприятные баги и глюки, время от времени проскальзывающие при работе с оным. Но мы-то с вами люди бывалые, и всякими "жучками" нас не испугать (только не говорите, что я вас не предупреждал!). Программа сделана на движке игры, что довольно удобно (не надо совершать лишних телодвижений для оценки того, как ваша карта будет выглядеть в военно-полевых условиях), но не слишком привычно (большинство редакторов все-таки реализованы несколько иначе).

Борьба с интерфейсом

Первым делом разберемся с принципами управления программой. Навигация по экрану осуществляется мышкой или курсором, выбор нужных объектов — выделением прямоугольником (точно так же, как и в игре). Вспомогательные меню (текстурирование, изменение рельефа и т.п.) вызываются нажатием на функциональные клавиши (об этом чуть ниже) и, как правило, изменяют форму курсора (так нам будет проще понять, чем мы сейчас занимаемся — возводим укрепления или просто на окрестности любуемся). Для того чтобы вернуться к обычному режиму, следует нажать кнопку **Esc**. Вызов главного меню (сохранение изменений, загрузка в редактор уже созданной карты, создание нового уровня, настройки и выход из программы) осуществляется по нажатию **F12**. Справочного раздела, к сожалению, нет (поэтому всю информацию нам придется находить самостоятельно, методом проб и ошибок). Интерфейс реализован довольно просто и не требует особых затрат серого вещества головного мозга, так что нам пора переходить непосредственно к творческому процессу создания уровней.

Ландшафт

Создание карты начинается с оформления поля боя, для чего в программе существуют специальные разделы. В первую очередь обратимся к меню **редактора рельефа**, вызываемому по нажатию **F6**.

Окно редактора, помимо мини-карты уровня (**светло-зеленым** цветом на ней обозначены участки обычной высоты; **темно-зеленым** — углубления; **оранжевым и светло-коричневым** — небольшие возвышенности, а **темно-коричневым** — наиболее высокие участки), содержит несколько полезных опций. Раздел **тип перехода** служит для выбора пологости/крутости склона, а **размер возвышенности** определяет ее высоту. Для всевозможных манипуляций с уже созданным рельефом предназначены опции **тип действия** (позволяет сравнять с землей ненужные склоны или, наоборот, создать пригорок на ровном месте) и **тип кисти** (от этого зависит характер подножия пригорка). В правой части окна расположены параметры, влияющие на характеристики создаваемой возвышенности, — **высота возвышенности, радиус возвышенности** (без комментариев — названия говорят сами за себя) и **ширина перехода** (от него зависит угол наклона горы — чем больше значение, тем круче и "тоньше" становится скала). Прочие опции влияют на подножие нашей горки (**количество зубцов, глубина зубцов, фаза зубцов**). Если вы создаете небольшой пригорок или холм, все "зубастые" настройки следует поставить на минимум, в случае со скалами и обширными горными массивами делайте строго наоборот. Все изменения, совершенные в вышеупомянутых разделах, немедленно отражаются на курсоре (он приобретает форму, точно соответствующую нашему выбору). Так что если вы чего-то не поняли — просто "поиграйте" с настройками и разберитесь самостоятельно.



Злоумышленники не пройдут... вообще никто не пройдет...

Некоторые полезные опции

Вот перечень некоторых полезных клавиш, которые могут пригодиться при работе над картой.

R — Информация о выбранном юните (разнообразные характеристики).

I — Информация об игре в целом (ресурсы, деньги и т.п.).

F — Включение/выключение "тумана войны".

V — Смена времени суток.

M — Переключение режимов мини-карты (компактный/полный).

L — Срочный выход на рабочий стол.

Обозначения прочих кнопок ищите в тексте статьи.

Если заморачиваться с этими характеристиками желания нет — просто выберите пункт **случайно**, и компьютер проделает всю работу за вас (вот только полагаться на его вкус не всегда оправданно). Когда вам захочется что-то поменять, не прибегая к услугам меню, нажмите **F3** для перехода в режим редактирования высоты.



Следующая вещь, на которую следует обратить внимание при работе с всевозможными возвышенностями/углублениями, — это проходимость участков карты для юнитов. При установках по умолчанию все не очень пологие участки, как водные массивы, так и прочие естественные преграды, совершенно непроходимы. По этой причине карты, чрезмерно нагруженные рельефом, могут стать практически неиграбельными. В первую очередь включите **показ непроходимых участков** (нажмите на кнопку **Q**, после чего такие места выделятся "сеточкой"), а затем при необходимости воспользуйтесь **режимом блокирования (S)**. При помощи этой операции вы сможете как разблокировать ранее непроходимые участки (**режим искусственного разблокирования**), так и заблокировать обычную территорию (**режим искусственного блокирования**, может пригодиться, например, для имитации чрезмерно густой растительности) или вернуться к стандартному варианту (**режим блокирования по умолчанию**). Смена режимов осуществляется при помощи кнопки **S**.

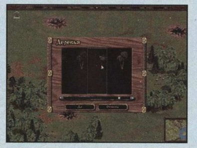
Но рельеф — это только полдела, для нормального восприятия карты стоит покрыть поверхность соответствующими тайлами, для чего служит **режим текстурирования (F2)**.

Здесь все совсем просто — выбираете нужную текстуру из соответствующего окошка (они распределены по группам в соответствии со своим предназначением — сначала идут разные типы земли, покрытой растительностью, затем пустынные территории и т.п.) и начинаете покрывать оной нужные участки уровня. Обратите внимание на то, что в меню можно пользоваться скроллингом — из-за стилизованности интерфейса это не сразу бросается в глаза. Для выхода из режима текстурирования просто нажмите **Esc**. По аналогии с рельефом, в программе имеется и возможность **автотекстурирования** (нажмите **T**, введите информацию о высоте нужных участков — и компьютер сам решит, что сделать в этом случае). Правда, ее реализация оставляет желать лучшего. В целях обогащения карты водными массивами используйте кнопку **C** (только не забудьте предварительно понизить высоту затапливаемого участка).

Объекты

Природа и ресурсы

Теперь, когда наша карта уже покрыта возвышенностями, полита водой и "обклеена" нужными текстурами, пора добавить на нее немного жизни. Начать следует с **травянистой растительности**, высаживаемой на карту нажатием клавиши **F5**. Затем приходит очередь **лесных массивов**, для чего служит кнопка **F8**. Напоследок добавим немного **камней и трещин** земной коры (**F4**). Не забудьте, что все эти луга-деревья-камни — не только красиво, но и полезно (а что за карта без ресурсов?), поэтому подойдите к вопросу их размещения с максимальной серьезностью.



Союзники и враги

Вот мы и подошли к главной части создания карты — размещению своих доблестных солдат, вражеских злоумышленников и нейтральных наемников. Все эти действия выполняются из меню **выбор объекта**, вызываемого нажатием клавиши **P**. Появившееся окно разбито на две части; в первой (слева) необходимо выбрать сторону, на которой будут выступать добавляемые отряды. А во второй (естественно, справа) — указать их тип. Существует несколько групп, на которые разбиты все имеющиеся юниты, — это **пехота, кавалерия, артиллерия** и **флот** (постройки находятся в одноименном разделе). Давать какие-либо советы по расположению и количеству юнитов/построек бессмысленно — все зависит от того, каким вы видите создаваемый уровень. Напомню только, что есть возможность добавлять на карту нейтральные (наемные) войска, для чего существует специальный раздел (**Наемники**).



Здесь будет наш штаб!..

Если вы хотите удалить с карты какой-то объект, нажмите кнопку **N** и выберите неугодного воина/здание/неживой объект. Главное, не забудьте потом вернуться в обычный режим (**Esc**), иначе можно нечаянно полкарты затереть.

Последние приготовления

Закончив со всеми основными разделами, не забудьте указать стартовые ресурсы (нажмите **R** на клавиатуре). Для того чтобы все игроки начинали с одинаковыми запасами материальных ценностей, воспользуйтесь пунктом меню **For All**. Вот и все — карта готова к помещению в игру, для чего ее надо сохранить под произвольным именем (это делается из главного меню — **F12**), затем выйти из редактора и выбрать вариант **Одиночная Игра/Случайная карта/Готовая карта** (не забудьте только выбрать нужную миссию).

Вот и все — наслаждайтесь плодами своего труда, а нам остается только ждать патча от разработчиков, который позволит создавать "сюжетные" карты (в текущей версии редактора такой возможности не предусмотрено) и исправит имеющиеся ошибки и недоработки, коих пока хватает. Вообще-то, такой патч анонсирован не был, но — вдруг? ■

ПРО ПРОГРАММИСТА

Приходит программист к пианисту, чтобы посмотреть на новый рояль. Долго ходит вокруг, хмыкает, потом заявляет:

— Клава неудобная — всего 84 клавиши, половина функциональных, ни одна не подписана, хотя... Шифт нажимать ногой — это оригинально.



У настежь открытого окна выставочного центра сидят два программиста и курят.

— Видишь вон тот тополь?

— Вижу, ну и что?

— Ты знаешь, у него обратной стороны нет.

— Как это?

— Да ты понимаешь, та программа, которая его рисовала, — умная, с оптимизатором, что не видно — не рисует...



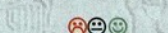
Программист сидит за компьютером. Ему жена приносит кофе. Программер, не глядя на нее, молча берет чашку, отхлебывает, потом морщится, поворачивается к жене и говорит:

— Я же не люблю без сахара!

— Знаю, милый, но мне так хотелось услышать твой голос!

Программер играет в шахматы с компьютером и получает мат на 15 ходу. В сердцах бьет по клавиатуре:

— Проклятый Виндоуз, опять глючит...



У программиста спрашивают:

— Не помнишь, сколько будет два в четвертой?

— Шестнадцать (без запинки).

— А шестнадцать в четвертой?

— Шестьдесят пять тысяч пятьсот тридцать шесть (опять без запинки).

— Вот голова, ну ты даешь!!! Ну, а три в четвертой?

— Не помню точно. Дробное число получается.



Умер программист. Попал на страшный суд. Судили его, судили — никак не могут решить, куда направить. В ад или в рай. Спрашивают:

— Куда сам-то хочешь?

— А посмотреть можно?

Привели его в громаднейший ВЦ. Кругом машин всевозможных, сеток — видимо-невидимо.

— Вот это — рай, будешь здесь юзером.

— А ад?

— А ад здесь же — только системщиком...

Беседуют два программера:

— Вчера моя жена мне позвонила, а модем трубку снял...

— И что?

— Болтали полтора часа.

Утро. Хмурый как туча программист входит на кухню с благородной целью чем-нибудь подкрепиться после бессонной ночи, проведенной за монитором. Через какое-то время на кухне появляется жена и, заметив плохое настроение своего супруга, спрашивает:

— Что, Васенька, программа не заработала?

— Заработала!

— Что, может... неправильно заработала?

— Да правильно заработала... мать ее за ногу!

— Васенька, а почему же ты тогда такой хмуренький?

— На бэкспейсе вздремнул!

БАЙКИ ПРО ТУРКА

Идет соревнование лучников. Цель соревнования — попасть в яблоко на голове человека. Выходит первый стрелок, достает лук, стреляет и сбивает у яблока хвостик с листочком. Публика аплодирует. "I am Robin Good!" — представляется снайпер.

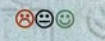
Outlook Express

Outlook Express не может отправит почтовое сообщение, так как работника ФСБ, проверяющего Вашу почту, временно нет на месте.

Слушаюсь!

Выходит второй стрелок, стреляет и попадает стрелой в центр яблока. Публика аплодирует и ему. "I am Good Eye!" — представляется он и уходит.

Выходит третий стрелок, стреляет и попадает точно между глаз ассистенту. Вся публика в ужасе. Между тем ассистент встает, вынимает стрелу из головы и говорит: "I am Turok!"



Идет соревнование стрелков. Цель — попасть в яблоко на голове человека. Выходит Робин Гуд, достает лук, стреляет и сбивает у яблока хвостик с листочком. Публика аплодирует. "I am Robin Good!" — представляется он.

Выходит ковбой Мальборо, выхватывает пистолет и делает в яблоке дырку. Публика аплодирует ему. "I am cowboy Marlboro!" — представляется он и уходит.

Третьим выходит Turok, достает свою плазменную пушку и выпускает заряд. Яблоко разлетается в клочья, голова человека тоже. Публика в ужасе. "I am... I am... I am sorry!" — бормочет Turok и грустный уходит с арены.



Вопрос к армянскому радио:

— Почему вымерли динозавры?

— Потому что в свое время одному индейцу доверили плазменную пушку.



Маленький индеец спрашивает у своего отца:

— Папа, а почему мою подругу зовут "Чистый ручей"?

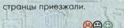
— А это потому, что ее отец приехал из племени, которое живет на берегу огромного ручья.

— Папа, а почему моего друга зовут "Острый нюх"?

— Потому что его отец приехал из племени, которое умеет находить добычу по запаху.

— Отец, а почему меня зовут "Турок"?

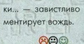
— На охоте я был, сынок, когда к нам иностранцы приезжали.



Один индеец хвастается перед племенем, как он охотился на динозавров, и в конце гордо добавляет:

— I am Turok!

— Конечно! С ракетницей мы все Турки... — завистливо комментирует вождь.



Вождь племени повел своих учеников на охоту. Идут они по лесу, вдруг видят — лежит труп оленя. "Это добыча Меткого Глаза," — говорит вождь. — "Видите, стрела попала оленю точно в сердце". Идут дальше, видят —

труп медведя. "Это добыча Острого Когтя," — сказал вождь и указал на перерезанное горло зверя.

Идут дальше, видят — огромная воронка и неподалеку валяется опаленная куча мяса. "А это Turok и его атомный распылитель," — прокомментировал вождь и добавил: — "Пойдемте отсюда скорее, дети. Охота только началась".

☹😐☺

Сидят индейцы-охотники возле костра.

— Я могу подстрелить из лука орла в небе. Вот такой у меня зоркий глаз! — хвастается Меткий Глаз.

— Это что! Вот я могу догнать оленя и задушить его! Вот какие у меня быстрые ноги! — хвастается Человек-Стрела.

— А я могу одним выстрелом убить трех динозавров, которые находятся друг от друга в радиусе километра! Вот такое у меня хорошее оружие! — как бы невзначай добавляет Turok.

ПРОЧИЕ РАЗНОСТИ И НЕСУРАЗНОСТИ

Если у вас воняет под мышкой, помойте коврик.

☹😐☺

— Папа, а что такое ноты?

— Понимаешь, сынок, это такой MIDI-файл, только на бумаге...

☹😐☺

Мне сказали, что использовать имя моей кошки в качестве пароля к "root" — плохой тон. Не буду менять! Я так привык к qZ!813_gg1.

☹😐☺

Молодой хирург всю ночь ковырялся в своем компьютере, переустанавливал Винды, а утром с квадратными глазами отправился на прием пациентов. Приходит женщина, жалуется на боли в ногах. Врач тупо осматривает ее ноги и записывает в медицинскую карточку: "Варикозное расширение .ven"

☹😐☺

— А знаете, Ватсон, чем наполнены шары у CorelDraw?

— Чем, мистер Холмс?

— Водородом!

— Как вы узнали, Холмс?

— Ну это же элементарно, Ватсон... Вчера у меня Corel рухнул — так всю Винду разнесло!

☹😐☺

— Почему компьютерщику трудно устроиться на работу?

— Потому что он не умеет писать. Все на клавиатуре да на клавиатуре.

☹😐☺

Почему врачи так плохо относятся к компьютеризации их деятельности?

— Потому что тогда то, что они пишут, можно будет понять.

☹😐☺

Юзер: Поставь-ка новые драйверы видеокарточки.

Windows: А диск есть?

Юзер: Есть.

Windows: А что сказать надо?

Юзер: Ok.

Windows: Фиг тебе, а не Ok. Не могу найти необходимые файлы!

Юзер: Так вот же они!

Windows: Где?!

Юзер: Да на диске!

Windows: На каком?

Юзер: На B:\.

Windows: Нет такого диска.

Юзер: А почему под DOS'ом есть?!

Windows: Не мои проблемы.

Юзер: А как же мне драйверы поставить?

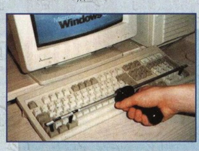
Windows: А зачем тебе драйверы? У тебя видеокарточки-то нет.

Юзер: Не может быть!

Windows: Точно тебе говорю.

Юзер: А аудио есть?

Windows: И аудио нет.



Юзер: А что есть?

Windows: Джойстик есть.

Юзер: Отродясь не было...

Windows: Теперь будет.

Юзер: Надо же, а я его покупать собрался.

Windows: Вот видишь! Что бы ты без меня делал?

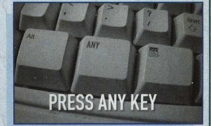
☹😐☺

Кто не прощает ошибок?

Женщины и тетрис на девятой скорости.

☹😐☺

StarCraft. Самое начало последней миссии. Стоят два пехотинца-автоматчика. Вдалеке раздается звук моторов вражеского Battlecruiser. Один автоматчик говорит другому:



— Тебе не кажется, что мы не дожили бы до конца миссии, даже если бы нами управлял Кутузов?

☹😐☺

Один квакер другому:

— А пошли на рыбалку!

— Сейчас, только thunderbolt возьму!

☹😐☺

Оторвался думер от компа, вышел на улицу, а прямо на него "Камаз" прет.

"Ерунда, я же записался!"

☹😐☺

Бежал осторожный начинающий думер по сетке, оглядывался, вжимался в углы, прятался в комнатах, ел аптечки и собирал броню про запас. Смотрит — мегасфера лежит на приступочке. Ничья, вроде, никто не берет, рядом не крутится, да и монстров злобных нигде не видно. Ну, перекрестился он, шифт зажал до полу и побежал изо всех сил к меге, стрейфя боком по диагонали, аж текстуры все смылись в серое пятно и ветер свистел в шлемофоне. И только хотел он мегу взять — что-то с негромким шумом разрядилось у него за спиной и огромное зелено-белое облако поплыло перед глазами.

— Ишь ты! — успел услышать он разговор думеров, корчась в луже крови. — Вышел я из-за угла, а там около мегасферы ламер какой-то стоит, руки тянет.

☹😐☺

— Ты представляешь, — говорит один думер другому, сидя на ступеньках около Синей Двери и стряхивая пепел в рядом стоящую бочку. — Вчера КиберДемона завалил.

— Ну и что в этом особенного? — говорит второй думер, поглаживая БэФэГэ.

— Как что? — удивляется тот. — Патроны кончились, кулаком пришлось добивать, весь кастет истер об него, гада.

Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Саргона"


J.B.

Наш постоянный конкурс "Пять турнирных задач" продолжается. На этот раз задачки для вас составил Сергей Шадов вместо привычного вам Саши Яценко, отправившегося на каникулы в Америку. Будем надеяться, что Саша привезет "оттуда" много интересных статей и задачек. При ответе на шестую, дополнительную задачу, написанную Михаилом Кастбергом, судьей третьего уровня из Германии, обратите внимание на ее изящность и простоту условия – но как же много вариантов она в себе таит! Мы надеемся, что наши задачи не заставят вас скучать долгими зимними вечерами и после их решения вы прибавите еще немного очков профессионализма в ваш мана пул. Удачи!

Но прежде, чем перейти к задачкам, хотелось бы сказать о следующем. **Как многие из вас помнят, прежде обеспечением нашего конкурса призами занимался московский клуб "Даймонд". Осенью, "в силу обстоятельств" (вероятно, вы помните одноименную статью), "Даймонд" был закрыт (и пока что пребывает в таковом состоянии), ввиду чего, к сожалению, призы за последний обеспечиваемый им конкурс так и не дошли до победивших. Обязательства клуба приняла на себя компания "Саргона", занимающаяся распространением "Мэджика" и вообще почти всей "внекомпьютерной" продукции в России. Таким образом, победители получили заслуженные ими награды. Редакция приносит свои извинения за возникшую задержку (что поделать – всякое бывает в жизни!) и выражает огромную благодарность "Саргоне" за помощь и понимание. Спасибо! :)**

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной.

Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иного). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Текст всех упомянутых в задачках карт смотрите на компакте (расходовать на их публикацию журнальное место все-таки слишком неэкономно).

I. ...И все в плащах

На начало нашего хода сложилась следующая ситуация. У нас 1 хит и 2 существа: Phyrexian Reaper, одетый в Armadillo Cloak, и Thornscape Apprentice. Хотелось бы выжить, а лучше — выиграть у противника, если это возможно. У него 5 жизней, Charging Troll, также нацепивший на себя Armadillo Cloak, и еще — Voracious Cobra и Obsidian Acolyte.

II. Идеальная Победа

Какое минимальное количество и каких перманентов на столе под нашим контролем необходимо для того, чтобы сколдовать (сыграть из руки) Coalition Victory и таким образом выиграть игру? При решении этой задачи можно использовать все карты любых редакций магии, начиная с *Alpha*. Считаем, что действия противника нам не мешают.

III. Битва с гениальностью

У нас 30, а у противника 20 карт в библиотеке. У нас 4 жизни, а у противника 6. У нас на столе Levitation, Academy Rector, 4 неповернутых острова, High Market и одно болото. В руке у нас Vampiric Tutor, Disrupt, Counterspell, Miscalculation, Nether Spirit, Recal и один остров. У противника на столе Overlaid Terrain, Palinchron, по три повернутых островов и лесов и — только два неповернутых острова. Карта у него в руке только

одно, и мы точно знаем, что это Counterspell. Противник в свой ход колдует в нас Stroke of Genius на 31, не оставляя маны в пуле. Какова правильная последовательность действий, если на кладбище у нас только 2 Chimeric Idol, а осмысленных карт (т.е. не земель) в библиотеке шестнадцать из тридцати — это 4 Thwart, 3 Foil, 2 Frantic Search, 2 Misdirection, 2 Boomerang, 2 Hidden Retreat, 1 Rapid Decay?

IV. Скорбящий по жертвам

У нас на столе лежат Chromatic Sphere, Food Chain, Birds of Paradise и два неповернутых леса. В руке Worldly Tutor и Avatar of Woe. Начинается наша первая главная фаза. Очень бы хотелось поставить Аватара на стол на этом ходу. Оперируя картами из текущего Типа 2 (*6th Edition + Masques Block + Invasion*), найдите ту, что позволит, при помощи Worldly Tutor, это сделать.

V. Еще один спасительный Ректор

Уж так сложилось, что противник, имея 15 жизней на своем ходу, во вторую главную фазу кидает в нас Urza's Rage с kicker'ом, а у нас всего 2 жизни, и жить так хочется. На столе у нас Academy Rector, два Thermal Glider, 6 равнин и High Market. У противника, кроме 6 равнин и 6 гор, есть Soltari Priest и Volcanic Dragon. Единственная надежда на выживание — съев Academy Rector с помощью High Market и тем самым получив одну жизнь, найти в библиотеке что-нибудь спасительное. А претенденты на "спасительность" такие: Harsh Judgment, Story Circle, Pariah, Divine Presence, Ivory Mask, Warmth. Найдите правильные варианты и обоснуйте их. Считаем, что все последующие взятия карт будут приносить нам и противнику только базовые земли. Учтите, что над оптимальным и самым правильным решением надо будет хорошенько подумать.

Дополнительная задача: Черные дыры в "Магии"

У нас под контролем находится Opalescence и атакующий Silt Crawler. Идет фаза атаки, до объявления блокеров. Оппонент использует свойство Soul Sculptor на Silt Crawler. Вопрос в том, как будет происходить атака далее, будут ли нанесены противнику повреждения, и если да, то в каком количестве.

Это была задача, а теперь — комментарий к ней. Изложенная ситуация — реальная игровая. И на данный период в судействе MTG идет спор о том, что именно происходит с Silt Crawler. Единственно правильного ответа пока что еще НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Но есть два варианта. Найдите их (это не особо сложно) и обоснуйте (это сложно).

Условия победы

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И помимо того, второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля, решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Ответы высылайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получаете одни сутки штрафа.

Адрес редакции: ***109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.***

E-mail: *editor@igromania.ru.*

5. Конкурс проводится до конца марта. Имена победителей и ответы на задачки будут опубликованы в майском (четвертом) номере "Игромании".

6. Призовой фонд в этой раз необычный (должно же быть разнообразие!). И — в общей сложности гораздо более ценный, чем обычно.

Первое место — альбом для карт Ultra Pro, в стиле 4-th Edition.

Второе место — альбом для карт Ultra Pro, в стиле 4-th Edition.

Третье место — 3 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Legacy.

Четвертое место — 3 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Saga.

Пятое место — 2 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Saga.

Организаторы

Задачи составил **Сергей Шадов** (*shad23@chat.ru*). Организация конкурса — **DeD** (*dekaadr@softhome.net*). Особое спасибо **Михаилу Кастбергу** за дополнительную задачу. Призы предоставляются **компанией "Саргона"** (*www.sargona.ru*).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяв или купив недостающие вам карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. Это не чья-либо реклама, это правда жизни. ■

SQUAD-BASED COMBAT SIMULATION

ТЕСТ №7

Прежде чем перейдем к вопросам, спешу дать определение жанру **Squad-Based Tactical Strategy**. *Squad-Based* означает, что мы будем управлять неким отрядом боевиков (спецназ, наемники, как вариант возможны даже роботы вселенной BattleTech), обладающих ярко выраженными индивидуальными характеристиками и ни в коей степени не относящихся к категории пушечного мяса. Как правило, имеет место быть симуляция боевых действий отряда *(combat simulation)*, выполненная на том или ином уровне реалистичности. При этом данному жанру свойственно представать в самых разнообразных формах: как в походовом режиме, так и в реалтайме, как в полном 3D (так что с первого взгляда не обнаружишь отличий от 3D Action), так и в чисто стратегической перспективе вида сверху. Обычно это сбивает с толку не только обычных игроков, которым это как раз в меньшей степени критично (было бы интересно! — вот главный критерий), но и игровую журналистику, которая по долгу службы ошибаться вроде бы не должна. И Rainbow Six внезапно оказывается в жанре 3D Action, а Jagged Alliance становится тактической стратегией. Впрочем, оставим жанровые хитросплетения в покое и займемся тем, ради чего здесь собрались.

Вопросами.

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Как вы можете видеть, призовым фондом нынешнего Теста является адд-он к **Jagged Alliance 2.5 — "Цена свободы"**. Поэтому — с "Цены свободы" мы и начнем. Вопрос будет простой, и он таков: как зовут "сладкую парочку", стоящую за созданием этой великолепной серии?

А. Джон Ромеро и Джон Кармак
Б. Сид Мейер и Брайан Рейнольдс
В. Ян Карри и Линда Карри
Г. Джон Ван Канегхем и Дэвид Брэдли

Вопрос второй

Commandos можно назвать наиболее удачным воплощением жанра в тактическом реалтайме. Совершенно элементарная по сути, игра была виртуозно реализована и заслужила любовь геймеров со всего мира. Помните, там еще были всякие профессии? И со смертью одного из персонажей уровень становился абсолютно непроходимым. А вот человек какой профессии встречался вам всего один раз?

А. Водолаз
Б. Шофер
В. Летчик
Г. Танкист

Вопрос третий

Incubation наглядно продемонстрировала, что походовое ответвление жанра squad-based combat simulation вполне может оперировать в трехмерной среде. Пусть даже частично. Получилось зрелищно, и если б не некоторые непродуманности, Incubation вошла бы в классику не только своего жанра, но и всех компьютерных игр. При этом игра по тематике явственно смахивала на X-Com, зато по игровой специфике содержала немало из Jagged Alliance. Что же касается сюжета, то он был напрямую связан с серией игр компании-разработчики (и издателя). Какой серией?

А. Battle Isle
Б. The Settlers
В. Dragon's Lair
Г. Сюжетно Incubation не связана ни с чем.

Вопрос четвертый

О, BattleTech! О, великая и непоколебимая вселенная боевых роботов! Сколько времени ты провела в застенках настольного варгейма? Сколько раз утверждали, что игра по этой вселенной просто обязана быть стратегией? И вняли нам разработчики из тогда еще сама-себе-MicroProse, и сваяли нам **MechCommander**! Ахтунг, вопрос: вокруг какого клана вертится сюжет игры?

А. Smoke Jaguar
Б. Jade Falcon
В. Wolf
Г. Ghost Bear

Вопрос пятый

X-Com. Она была не только шедевром. Главное — она основала сам этот жанр и очертила, каким он должен быть. Возможно, помимо того именно она была первой непиратской и при этом некоммерческой локализацией. А еще она вдохновила одного из ведущих отечественных писателей-фантастов на написание романа **"Враг неизвестен"**. Кого именно, дорогой читатель?

А. Олег Дивов
Б. Ник Перумов
В. Владимир Васильев
Г. Владимир Веселов

Вопрос шестой

Странно получается: впервые в тесте участвует игра, которая на момент написания этих строк еще не вышла! **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**. Информации, которая публиковалась по этой игре в нашем журнале, хватило бы на пару-тройку хитов. И вам предлагается воспользоваться ею, дабы ответить на вопрос: что случилось с шестигранниками, на которые делилось поле боя в Fallout?

А. Превратились в окружности
Б. Превратились в квадраты
В. Превратились в точки, где точка равна шагу персонажа
Г. Никуда не девались

Вопрос седьмой

Одна из самых жанрово-непонятных игр всех времен и народов, умудрившаяся при этом дать рождение целой жанровой ветви... Да — это **Rainbow Six**. Что любопытно — SpecOps и Delta Force, основанные на ее идеях, уже с большой спорностью могут быть отнесены к данному жанру и сильно довлеют к нише 3D Action. Не буду утруждать вас мегасложным вопросом: кто написал роман, по которому была создана игра?

А. Том Сойер
Б. Том Имярек
В. Том Клайм
Г. Том Клэнси

Условия выполнения теста

1. *Правильно* ответить на *все* вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-Б, 2-Г, 3-А и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех снабдит нас верными решениями. Не забывайте также указывать, на какой именно из тестов вы отвечаете.

2. Отправить ответы на *editor@igromania.ru* (в subject/теме не забудьте прописать **"Тест№7!"**) либо на *адрес редакции*: **109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. Не забудьте на конверте приписать **"Тест №7!"**. Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают минус сутки по дате.

3. Конкурс проводится **до конца марта**. В **майском** (четвертом) номере "Игромании" будут опубликованы имена победителей и ответы. ■

Подготовил
Святослав Торик (torick@igromania.ru).
Под жанрово-аналитической ;) редакцией
Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Главный приз, который достанется первым пятерым счастливчикам, приславшим правильные ответы, — "Jagged Alliance 2.5: Цена свободы" (Unfinished Business). Игра локализовывается компанией "Бука" и в своем локализованном варианте поступит в продажу в ближайший период. Что вас ждет? А ждет вас продолжение приключений наемников, ведомых вашей суровой рукой на пути к славе и выживанию. Как выяснилось, бывшие владельцы шахт, успешно прихватизированных вами на Арулько, засели в соседнем государстве — в Траконе. И грозятся забросать ядерными ракетами весь Арулько, если им не вернут якобы законные владения. Энрико Чивалдоре, не мудрствуя лукаво и ничтоже сумняшеся, вновь прибегает к вашей помощи...



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №12(39) 2000

Больше всего ответов пришло по новогодней викторине **"Двенадцать"**, которая могла представлять реальную сложность только для тех, кто не хранит у себя подборки номеров "Игромании". Писем было много, неправильных ответов — минимум, и отсюда можно сделать вывод, что квартиры наших читателей стонут под непомерным грузом бесчисленных "Маний". Не может не радовать.

Вторым по популярности (точнее — по количеству присланных ответов) был, как и следовало ожидать, **"Скринтурс"**. Причем тут случился курьез: большинство ошибок оказалось связано с квестом "Не зная страха", который, собственно говоря, и являлся призовым фондом конкурса. Более того — в том же номере о нем была статья в "Вердикте". Позор на ваши мозговитые головы, господа отвечающие! Вообще же, сама идея "Скринтурса", графического конкурса на компакт-диске, пришлась всем по душе, так что в будущем мы его продолжим. Ждите. Возможно, следующий выпуск "Скринтурса" предстанет уже в следующем номере.

"Тест №5" представил сложность для отвечавших, так как был связан с онлайновыми играми, которые не всем доступны, и вдобавок на сей раз не относился к числу простых. Полностью верных ответов оказалось раз-два и обчелся. Даже обидно стало: неужели никто не обратил внимание, что можно поменять не пять, а шесть характеристик в T4C?.. Подвох был в том, что реально можно менять 5 характеристик, как было сказано в статье в номере, но далее в зависимости от них уже можно было изменить и количество HP. Плюс к тому, многие вторую часть Ultima Online попытались обозвать Ultima Online 2. Хотя мы в новостях исправно пишем, что "Ультиму переименовали". Внимательнее надо быть!

Конкурс **"Пять турнирных задач"** для многих оказался неподъемным. Хотя сами задачи были в основе своей элементарными, люди испугались бесчисленных множеств задействованных карт и, надо думать, от страха выдавали на гора непродуманные ответы, оказывавшиеся неверными. Особенно это проявилось в случае с третьей задачкой, которая, при всей кажущейся навороченности и завернутости, являлась элементарной как три копейки. Ответить на нее можно было, даже и не умея толком играть в MTG. Однако же и увы... многие, начав искать скрытые комбинации и подвохи, в итоге на ней срезались. Уверенности в себе и своих знаниях вам не хватает, уважаемые, уверенности! Идеально правильно ответил на "Задачки" только один человек, по праву занявший первое место.

И, наконец, подведение итогов по **Кроссворду** из 12-го номера произойдет через месяц, так как правильные ответы еще не собрались. Как вы помните, там была допущена случайная ошибка (грубо говоря, один вопрос пропущен), "Патч" на Кроссворд был опубликован в предыдущем номере, ну и... сидим, ждем ответов.

Наши поздравления победителям! Мы постараемся оповестить всех, кто занял призовые места, однако, купив журнал и увидев себя в списках победивших, не сидите сложа руки и связывайтесь с редакцией.

Желаем всем вам удачи в нынешних и будущих конкурсах!

Двенадцать

Гран-при

Сергей Елецкий [Санкт-Петербург] — *подписка на "Игроманию" на год с компактом!*

Остальные двенадцать призов, согласно обещанному, были распределены между победившими в случайном порядке. От занятого места это никак не зависело.

1. Антон Костиков [Москва] — *Red Alert 2*
2. Михаил Баркин [barkin@sai.msu.ru] — *"Рыцари Поднебесья"*
3. Кирилл Данилов [Москва] — *Red Alert 2*
4. Михаил Рязанов [ул.Голубинская, город не указан] — *"Противостояние III"*
5. Яна [liska@goldenmail.ru] — *Подписка на "Игроманию" на полгода с компактом*
6. Михаил Бруев [Электросталь] — *Подписка на "Игроманию" на полгода с компактом*
7. Алексей Хвостов [Москва] — *Red Alert 2*
8. Антон Чепелев aka Chepa [chepic@aport2000.ru] — *Red Alert 2*
9. Михаил Буриков aka BigMike [michael@generesis.zzn.com] — *"Противостояние III"*
10. Василий Иванович Лысенко [baalded@online.ru] — *Red Alert 2*
11. Алексей Дорофеев [Москва] — *"Противостояние III"*
12. Иван Кровяков (младший) [cooler@online.ru] — *"История войн: Наполеон"*

Правильные ответы

Вопрос 1. Джибзы (от англ. Gibs (сокр. от giblets) — потроха)

Вопрос 2. Killer Tank (игра вышла)

Вопрос 3. Клуб "iN-Station"

Вопрос 4. Tiberian Sun: Firestorm

Вопрос 5. Фестиваль "МосКон"

Вопрос 6. Adamant MUD

Вопрос 7. Sinclair ZX Spectrum

Вопрос 8. Главный дизайнер первого Fallout, прозывающийся Крис Тейлор; сейчас работает над Fallout Tactics

Вопрос 9. Привидение (Ghost)

Вопрос 10. ECTS 2000

Вопрос 11. Might and Magic: World of Xeen II — Prophecy of Worldbane

Вопрос 12. В статье проводится аналогия с произведением Сергея Лукьяненко "Лабиринт Отражений"

Скринтурс

Победители



1. Игорь Савостьянов [helen@ism.ac.ru]
2. Сергей Алин [Москва]
3. Антон Лобанов [Москва]
4. Александр Ермаков [Москва]
5. Александр Колдобский aka BaToN [koldobski@mtu-net.ru]

Вся пятеро награждаются коробочными версиями квеста **"Не зная страха"** (In Cold Blood) от компании **"Бука"**.

Правильные ответы

1. Baldur's Gate II: Shadows of Amn
2. Carmageddon TDR 2000
3. Crimson Skies
4. In Cold Blood ("Не зная страха")
5. Rune ("Руна")
6. Sanity: Aiken's Artifact
7. Star Trek: Voyager — Elite Force
8. Wizards & Warriors
9. Zeus: Master of Olympus

Тест №5
Massive Multiplayer Online Role-Playing Games

Правильные ответы

1. В, 2. А, 3. Г, 4. Б, 5. В, 6. Б, 7. Б.

Победители

1. **Виктор Тимашев**, обитающий на *v_timashev@hotmail.ru*
2. **Некий Joker**, проживающий в Москве
3. **Петр Данилов**, обладающий бесплатным ящиком *netpo@mail.ru*
4. **Sergey**, с не менее бесплатного сервиса *doran@rambler.ru*
5. **Alexandr**, тоже с халявы *my_cold_post@hotmail.com*

Все они честно заработали по коробке с **Ultima Online: Second Age**, а участник номер три — *Петр Данилов* — стал, помимо прочего, еще и обладателем **Ultima Online Game Time на 90 дней!** Он был определен с использованием генератора случайных чисел в лице красивой девушки (вы легко догадаетесь, о ком я говорю :), которую попросили назвать число от 1 до 5.

Конкурс "Пять турнирных задач"
Подведение итогов за №12

I. Служитель Закона

Lawbringer блокирует **Goblin King'a** (именно его, иначе будет убит в ту же секунду). Когда повреждения идут в цепочку, он жертвуется, унося во тьму несуществования **Laccolith Grunt**. Как итог, мы теряем две жизни от Гранта (но нам это безразлично), а все три существа мертвы.

II. Мелкий, подлый и кусачий

"Играем **Recoil** за **Coastal Tower**, **Salt Marsh** и болото, указывая целью, например, **Coastal Tower** и сбрасывая с руки **Avatar of Woe**. После разрешения этого события активируем **Strands of Night**, жертвуя повернутое ранее болото, и возвращаем в игру радостного Аватара, тихо блокируя мангусту и убивая евонного хозяина на своем ходу." Процитировано решение победителя конкурса, назвавшегося как **abyss mal**.

Здесь нам удалось предусмотреть и другие, уже не оптимальные варианты решения, основным из которых было использование **Disenchant** (на **Orcish Oriflamme**) и **Ashen Powder** (на кого угодно, по вкусу). Многие купились. А зря.

III. Брутальная зелень

В изначальном варианте, как некоторые догадались, мы продумывали эту задачку с наличием trample у атакующего существа. Однако она никак не сходилась и, поскольку номер уже требовалось отправлять в печать, мы решили поставить ее в упрощенном варианте. Получилась устрашающе выглядящая навороченная задачка с элементарным решением, которую со страху почти никто не осилил.

Ставим **Verduran Enchantress** в блок (если есть желание — можно спасти ее с помощью **Parallax Wave**, активировав его в момент, когда урон пойдет в цепочку). На следующий ход в атаку идет наш **Silt Crawler**. И противник мертв как труп.

IV. Шансы на выживание

В один из **Urza's Rage** за снос **Boomerang** и поворот одного острова (у нас **Sapphire Leech** на столе, приходится доплачивать) мы играем **Misdirection** (как известно, Urza's Rage нельзя каунтерить, но можно перенаправлять). Жертвуем **Daring Apprentice** под **Phyrexian Altar** — получаем одну белую ману, за нее и еще три синих (поворот 3-х островов) кидаем **Absorb** во второй **Urza's Rage** (это можно делать). Потом поворачиваем **Phyrexian Lens**, платим одну жизнь (осталось 3), получаем черную ману и к ней еще три синих (поворот 3-х островов), играем **Undermine** во второй **Urza's Rage**.

Даем всему разрешиться. Absorb и Undermine разрешатся с двумя эффектами (каждый): на проверке правильности цели Urza's Rage не откантрится (потому что не может быть откаунтерен), но противник потеряет 3 жизни (от Undermine), а мы приобретем 3 жизни (от Absorb). Итог: у нас 3 жизни, а у противника — 2 жизни, и у нас кончилась мана.

Наступает наш ход. В атаку летит **Sapphire Leech**. Поскольку Seal of Fire в него рвануть нельзя, то противник мертв.

V. Повод для безумия

Задачка "Повод для безумия" основана на совершенно неизвестной и неиспользующейся сейчас комбе с *Polymorph*. Кто не справился с задачкой — можете, руководствуясь этой подсказкой, пока не читать решение и попытаться решить ее еще раз.

Итак... 1. За оба **Rishadan Port**, **Terrain Generator**, 7 островов и 2 болота приватизируем двух зверей, один — **Skizzik**, другой — **River Boa**. Акт приватизации происходит с помощью двух наших **Dominate**. Осталось 4 острова и 1 равнина.

2. Тратим 2 синие маны. **Mystical Tutor** на **Submerge**; берем с помощью **Opt**. Играем **Submerge** за альтернативную стоимость, и один из **Raging Kavu** оказывается наверху колоды противника. Осталось два острова и 1 равнина.

3. Столкновение существ (**Giant Growth** противник может использовать на любого своего Каву, не жалко), все друг дружку бло-

кируют (3x3). Птичка Dream Thrush перед смертью поворачивается, перекрашивая равнину в лес, который мы тут же поворачиваем, ставя щит регенерабельности на нашего (уже) River Boa. Итог: все мертвы, кроме River Boa, который регенерился, и одного вражеского Кавy, спасенного благодаря Giant Growth. Разумеется, Каву повернут и на следующий ход блокировать не сможет.

4. Играем Mystical Tutor на Polymorph. Далее — берем сего мутирующего зайчика-убийцу в руку с помощью Brainstorm. Все — мана кончилась. Иначе б еще чего-нибудь пакостное сделали.

И отметим (дабы все точки на I расставить), что Skizzik, которого мы дали убить в столкновении существ, нам был вовсе не нужен, так как Dominate не просто его приватизирует, но Скиззик как бы заново входит в игру на нашей стороне. Т.е. — надо платить кикер. Который никто не платил, как вы понимаете. А значит, в конце хода Скиззик бы сдох своей смертью, а мертвый Скиззик — плохой Скиззик, когда это был твой Скиззик.

5. На нашем ходу в upkeep тратим две маны на Manipulate Fate, дабы отремувить из игры карты Avatar of Will, Highway Robber и Vodalian Serpent. Chimeric Idol — не существо. Соответственно, единственным зверем в колоде остался Halam Djinn. Далее, все еще в upkeep, мы играем последний Mystical Tutor на Sway of Illusion. Который и берем, когда настает черед взять карту с колоды.

6. Изничтожаем доблестного River Boa методом метания в него деградировавшего кролика (Polymorph). Долго ищем Halam Djinn. Ставим его на стол. Играем Sway of Illusion, перекрашивая вражеского Каву и нашего Джина в серо-буро-малиновый в крапинку (например, в синий); благодаря этому Джин будет все-таки 6/5, а не 4/3.

7. Как бы Halam Djinn идет в атаку. Как бы все.

Все прочие карты в колоде — отвлекающий мусор.

Дополнительная задача

Выживаем, конечно, так как вначале даем Noble Panther способность first strike, потом она проносит свои 5 повреждений, и мы гребем себе 5 жизней. А вот затем, в фазу распределения основных повреждений, мы уже потеряем 2 жизни из 6 из-за Trample. Пять пойдет на Пантеру, которая сдохнет. Это простая задачка, сделанная в расчете на высокую сложность основных.

Победители

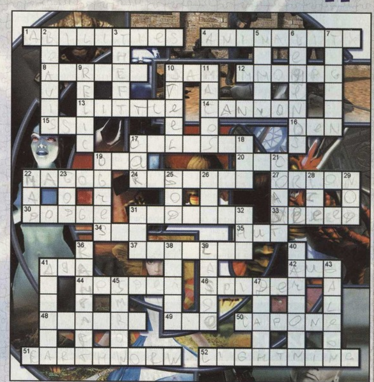
1. abyss mal [abyssmal01@yahoo.com]
2. Аркадий Завыленков [Новосибирск]
3. Игорь Дортман [tutanhamon2000@mail.ru]
4. Михаил Стругацкий [Тюмень]
5. Евгений Винокуров [Москва]

Наши особые поздравления *Аркадию Завыленкову*, регулярно отвечающему на конкурс, живя в Новосибирске, и уже не в первый раз побеждающему. Призовые бустеры (Invasion) распределяются как обычно: первое место — пять, далее по нисходящей, и пятое место — один бустер.

Над подведением итогов работали: ***Геймер, Святослав Торик, Саша Яценко.*** *Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы:* ***Денис Давыдов*** *и* ***Святослав Торик.*** *Осуществление выдачи призов:* ***Святослав Торик (torick@igromania.ru).*** *Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***"Бука", "Софт-Клаб", "Саргона", "Руссобит-М"*** *и, собственно,* ***"Игроманией".*** ■

*Так уж повелось — Кроссворд с призами. Мы и **пять** коробок с **American McGee's Alice** ждут ваших ответов. Как вариант: правильных. Отгадывайте на здоровье, высылайте письма и ждите, что в один прекрасный день вам придет извещение на получение ценной бандероли...*

КРОССВОРД



ПО ГОРИЗОНТАЛИ: 1. Способности персонажей в RPG. 4. Приближенная к природе форма добивания противника в Mortal Kombat 3. 8. Квест ******'s Tear. 10. Этого "серьезного" парня с чисто американским именем придумали хорваты из Croateam. 12. Ultima Online. 13. ****** Big Adventure. 14. В замках Rampart в HoMM3 есть Crystal ******. 15. Издатель, выпустивший все серии Carmageddon. 16. WarCraft: загон для волков у Орков. 17. Разработчик Fifth Element, Dark Earth и Nightmare Creatures (отгадав, вместо первой буквы впишите G). 19. Клан в Shogun, у которого Yari Ashigaru стоят дешевле обычного. 20. Его зовут Флюк Хокинс. Его шестилапая собака и его уборщик спасают Землю. А какое у него прозвище? 22. Апгрейд Gog в третьих Героях. 24. И вдогон про HoMM3: ******* Observatory. 27. Скоро выйдет третья часть игры, но уже от не от SimTex, а от QuickSilver (третье слово названия). 30. В RPG: скилл, повышающий шансы ухода от удара. 31. Сооружение у Терран в StarCraft, дающее новые технологии (первое слово). 33. Жажда чего мучает EA? 34. Эта компания обещала выпустить Pool of Radiance 2 уже весной. 35. Скиллодавалка на курьих ножках в HoMM2. 37. Разработчик X-Wing и TIE Fighter (первое слово). 41. Отечественная игра в стиле "Корсаров", им предшествующая (первое слово). 42. Нечто между M4A1 и Arctic Warfare Magnum у CT в Counter-Strike. 44. Этих существ вы могли видеть в Fallout или KKnD. А еще есть игра — Metal ******. 46. Это шестиногое насекомое было боссом в Revenant. 48. Cyborg ****** — НОДовский юнит из TS: Firestorm. 49. ***n Genesis Evangelion. Культ в аниме. 50. Самый известный гангстер. Его фамилию использовала Snowball в названии локализованного варианта игры Legal Crime. 51. Джим, несмотря на свой суперкостюм, был всего лишь... кто? 52. Заклинание, поражающее противника ослепительной молнией.

ПО ВЕРТИКАЛИ: 2. Лучший друг Баттхеда. 3. Grand ***** Auto. 5. Лучший друг Nameless One (Planescape: Torment). 6. Ответвление вселенной Might & Magic (первое слово названия игры). 7. Прозвище Crusader'а в одноименном сериале от Origin. 9. Авторы-создатели Homeworld. 10. Еще раз про Carmageddon: первую часть создала Stainless ***** Software. 11. Наиболее распространенная операционная система компьютеров Apple Macintosh. 17. Real *** Simulator — игра из обзоров демо-версий. 18. Вселенная ***world. 19. Двухголовые существа из WarCraft 2. 21. AD&D. MTG. Последнее слово названия. 22. American Laser Games выпускала виртуальные тиры. Например, *** Dog McCree. 23. Сборище разработчиков, ставшее издательством. 25. Заклинание в Might and Magic VIII, привлекающее на вашу сторону богов (первое слово названия). 26. Недавняя локализация "Буки", разработка Bungie. 28. Заклинание, обрушивающее на врага силу холода (ключевое слово). 29. "Красные" в C&C. 31. Место, где проживают всякие темные лорды (что в MTG, что в Третьих Героях). 32. Ключевое слово одной из головомок The 7th Guest. А помимо того — первые три буквы названия разработчика игры, персонажи которой участвуют в вопросе №20. 36. Игра на разных платформах, в которой вы сначала защищали замок, а потом ремонтировали его фигурками из Тетриса. 38. Один из высших юнитов HoMM2. 39. Оружие ковбоев, с помощью которого можно арканить не только быков, но и преступников. 40. Серия игр про подлодки. 41. Эта компания начала с квестов, а закончила в недрах корпорации Havas. 43. Корабль, реально существовавший в средние века. Он был в Age of Empires, Colonization. 45. Самое сложное слово во всем кроссворде. Этот предмет необходим вам для создания уксусного соуса в Kyrandia 2. Слово загадано снизу вверх, а не наоборот, как обычно. 47. ...TDR... .

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. Ответы на Кроссворд будут опубликованы через номер — в мае. Тогда же будут объявлены победители. 3. Решения присылайте на *editor@igromania.ru* или на *почтовый адрес* редакции. В "Теме"/"Кому" писем не забывайте указывать: ***"Кроссворд №02—03"***. 4. Автор Кроссворда — ***Святослав Торик*** *(torick@igromania.ru)* при ненавязчиво-обязательном участии ***Геймера*** *(gamer.sobaka.igromania.ru)*. ■





Здравия желаю, глубокоуважаемые читатели "Игромании"! Сердце мое вновь радуется неимоверно, ибо писем ваших много, а мыслей в них трезвых и идей интересных еще больше. А потому, дабы не разливаться тут соловьем без толку, перейду сразу к разбору ваших писем, электронных и не очень. Ах, да, еще же это... как его... Геймер поздороваться должен!

Здороваюсь — привет всем! Начну с ответственного заявления, что дискуссия по предмету того, изничтожит ли Xbox компьютерные игры, продолжается и пылает в полный факел, однако по-настоящему сильных писем, реально достойных помещения в "Почту", пока было лишь одно. От *Игоря Александровича Овчарова aka Zoo.* Но длинющее, как железнодорожная магистраль Москва-Питер. Трезво (ну — почти) прикинув, что если поставить его в "Почту", да еще и *тов. Дмитрию Бурковскому* дать высказаться, то мы с Катей можем смело идти отдыхать, так как место в рубрике сразу закончится. Руководствуясь этим доводом, я перекинул письмо на диск "Мании". Прочтете в разделе "Статьи". Сразу скажу, что не склонен полностью соглашаться с позицией Игоря. Но и не исключаю, что его взгляд на вещи может оказаться правильным. А вообще — сколько ни дискутируй, а время покажет и все за нас решит. Чего зря спорить! Так что — читайте и приходите к собственным выводам. Все; трансформируемся к письмам.

Письмо первое

Вот, решил написать от радости. Я Ваш постоянный читатель уже более 2-х лет. Журнал с каждым номером становится все идеальнее и идеальнее, а когда я купил последний номер, я просто очумел. Наконец-то свершилось — новая бумага. Я в восторге!!! Я, как и многие, Вам Всем безгранично благодарен за такой подарок. Молодцы. Желаю успехов и "цветения".

Всегда Ваш, Mitkins
[mitkinscool@mail.ru]

Катя

И вот такими вот письмами (ну, примерно такими) забиты наши многострадальные "почтоприемники". Да, мы сделали это. Да, мы герои. Да, стало значительно лучше. Засим предлагаю бумажную тему закрыть и больше к ней не возвращаться... А то знаю я вас — теперь на протяжении полугода все письма будут начинаться с восторгов по поводу бумаги. И вообще, новая бумага — не только повод для восторгов, но и повод для новой критики. Читайте:

Письмо второе

Недавно купил свежий журнал и не поверил своим рукам — он стал ну OOOчень тонким, увеличьте его как-нибудь (пожелание), и потом — что за бумагу вы используете? Из запасов МУРа берете? На ней же остаются отпечатки пальцев!

Дима aka Фангорн
aka полигон aka Феанор



Геймер

Насчет отпечатков пальцев — ерунда и бессовестный поклеп! Но в целом, ты угадал — именно оттуда. Из запасов МУРа. Название **"Игромания"** расшифровывается как **"Интернациональная Гражданская Российская Община Ментальной Агитации Населения Интоксикозом Явлений"**, причем под загадочным спецтермином "явления", конечно же, разумеются компьютерные игры.

Поясняю для тех, кто еще не понял. С момента основания "Игромании" наша община занимается тем, что проводит агрессивную агитационную политику по распространению компьютерных игр среди населения, причем действует не только с помощью литературного слога и завлекательного дизайна, но и методом интоксикации тех, кто читает журнал. Интоксикация осуществляется благодаря тому, что бумага, на которой печатается журнал, пропитывается специальным составом, который, внедряясь под кожу, вызывает у людей неосознанное ментальное (мысленное) влечение к уходу от нашего мира в т.н. виртуальную реальность, т.е. — в компьютерные игры (явления).

Однако прежняя бумага, на которой печатался журнал, не идеально обеспечивала проникаемость состава, которым была пропитана, под кожу наших читателей. Поэтому, будучи подотчетными неким правительственным организациям, мы напрямую обратились за помощью и запросили бумагу лучшего качества. И, как ни странно, но отыскалась таковая наилучшая бумага только на секретных складах МУРа. Теперь все нормально — интоксикация виртуальной реальности идет полным ходом, а количество читателей журнала стремится к бесконечности.

Добавлю также, что сокращение "Мания", часто встречаемое вами на страницах, вовсе не означает какую-то там левую манию, а просто напрямую обрисовывает нашу деятельность. То бишь "ИГРО" — это характеристика самой общины, а "МАНИЯ" — описание нашей деятельности.

В МУРе нам сказали, что мы спокойно можем рассказывать о том, чем занимаемся, так как нам все равно никто не поверит. Так что — можете даже задавать вопросы. Отвечу в миру сил и способностей. Спасибо за понимание.

Письмо третье

Hiiiiiiiiii. Во первых строках своего письма хочу сказать, какие вы су:% и прочие эпитеты. Зря вы уменьшили рубрику "Россия". Ведь за Россией будущее. Наш рынок активно развивается. Скоро будем сидеть и ждать игры не от id и Epic, а от Бука, 1C, Nival.

stas zley [staszley@megalink.ru]

Катя

Ну, это ты, товарищ, зря. Единственной су:%, постоянно бывающей в редакции, можно назвать только меня, да и то с натяжкой, потому как большую часть времени даже я до этого доблестного звания не дотягиваю *(от Геймера: протестую! .sobaka. — женского рода, так что, хоть и чисто фразеологически, меня тоже можно причислить к лику священных су:%, и даже в большей степени, чем кого бы то ни было еще!)*.

А с "Россией" получилось просто: одно время существовала рубрика, а потом в нее банально стало нечего писать. Ну не делали "наши" ничего концептуального, способного ее вытянуть! Так, неопределенные проектики и малостоящие игрушки. Слава Богу, в последнее время ситуация вроде начала меняться к лучшему, а потому мы вновь с радостью и готовностью освещаем все интересное, что выпускают отечественные игрователи. Только вот скидывать это добро в одну рубрику мы в ближайшее время не собираемся — смысла особого нет ломать сложившуюся структуру журнала.



Геймер

Внесем ясность во тьму запутанности. *Первое:* id — разработчик, Epic — издатель, "Бука" и "1С" (особенно) — издатели, Nival — разработчик. *Второе.* Все разговоры про то, что мы с вами будем ждать только российские игры и на все остальное класть, относятся к разряду патриотической бредятины. Талантов везде хватает, а игры не имеют гражданственности — они общие и для всех. Просто наконец-то наши разработчики научились создавать по-настоящему классные рулезные игры, которые можно объективно оценивать в статьях и в которые нужно с удовольствием играть. *Третье.* Рубрика "Россия" журналу сейчас действительно лишь повредит, так как про отечественные проекты мы на каждом повороте пишем (этот номер — особенно показательный, кстати; достаточно на обложку посмотреть). *Четвертое.* Сейчас отечественные компании вовсю локализуют зарубежные игры (жаль только, что частенько запаздывают со сроками), причем подчас настолько творчески, что уже и не поймешь, то ли в России делалось, то ли все-таки в стенах Epic или id.

И, наконец, пятое. За "Россией" — будущее. Хоть и туманное. Как всегда.

Письмо четвертое

...Первая и единственная игра, которую я проходил по солюшену, был Drakan: Order of the Flame. Это был настоящий walkthrough. "Иди туда и сверни налево. А туда не ходи — снег в башка попадет, совсем мертвый будешь". Надо отдать должное — написано было мастерски, но это не спасает... Геймер, ты упоминал о людях, которые "без солюшена даже не садятся за прохождение игры". Еще цитата: "Если я не могу пройти такое-то место...". (Будет дуэль цитат :) Ответ: "Ну вы, блин, даете!". Детский сад, честное слово. Ужель не хочется-то голову поднапрячь? Гениальный маразм — walkthrough по квесту! Нет, где логика? В квестах, если не ошибаюсь, весь смысл заключается в разгадывании загадок. А если кто-то их за тебя разгадал, то разве сохраняется смысл в игре? Вполне возможно, что я чего-то не понимаю и отстал от жизни, но это вряд ли.

Да, а через "не могу", слабо?! Приехал бы ты к нам на ролевочку, погоняли бы тебя орки, научился бы ты свое "сверх Я" (термин психологический такой есть) использовать! Ух, как там воля воспитывается — или ты, или тебя; и никаких вариантов! Как когда-то кто-то (к автору: "прости, но я не запомнил имени") метко подметил, что "есть люди тестеры, а есть тостеры". Первые играют, пытаясь получить удовольствие от маленьких открытий и находок, вторые же за кодами и солюшенами попросту не замечают оригинального, вложенного в игру разработчиками очарования.

Олег Чаплыгин <MF.$trikE>, Латвия

Катя

Ничего, что я вклиниваюсь в ваш сугубо мужской разговор? Тут у меня несколько замечаний, пара ласковых, так сказать... Ты, Олег, вот представь себе на минутку, что не хочет человек голову напрягать. Ну вот совсем не хочет. Устал он или неприятности у него — не суть, но садится поиграть он с одной устойчивой мыслью — "всех убью, один останусь". И не интересует его твой высококонцептуальный стрейф или изысканность и реалистичность графики. Он НЕ ЭТО хочет от игры в принципе. Или другая ситуация, наверняка знакомая многим: застопило тебя в квесте на каком-либо моменте. Ну вот хоть тресни — не идет дальше и все. И что теперь? Забить на игру или в тысячный раз перебирать надоевшие предметы, дабы их куда-нибудь ткнуть в нужной последовательности? Не лучше/проще ли расписаться в собственной беспомощности и заглянуть в гайд? И ведь таких людей — легионы! Ты даже представить себе не можешь, сколько писем приходит с просьбой: "Помогите, не могу пройти дальше. Мучаюсь полгода, похудел, оброс и отощал. Спасите...". Так что не стоит по одной мерке всех равнять.

И, если верить дядьке Фрейду, "Сверх Я" — это идеал человека, насаженный в первую очередь его родителями. Как оно канает против оркской дубинки, для меня осталось большим секретом. Может, Геймер мне объяснит... На примере.

Геймер

На примере... гм. Нет, бить женщину оркской дубинкой — увольте. Это неэстетично. Лучше — из крупного калибра картечью. Предварительно связав ей ноги узлом на затылке, чтоб не убежала. Это — по-джентельменски. А дубинкой... женщину... еще и оркской... никогда!

Вообще, добавить мне к сказанному почти нечего. Все правильно. Хотел лишь слегонца обелиться: лично я не пользуюсь руководствами и прохождениями, кодами и трейнерами, и многим всяким прочим, если именно играю. Мне это не нужно. Но использую весь доступный инструментарий, если мне хочется, например, быстро добраться до финального босса и посмотреть в его мерзкие глазенки. Цели тут могут быть любые — скажем, проверить правильность



прохождения, идущего в журнал. Или выяснить что-то об игре. Или скриншот снять. Или еще чего — всякое бывает.

Катя права по всем параметрам (которые у нее знатные): у всех — свои вкусы и предпочтения, и не надо своей картечью судить чужой калибр.

Письмо пятое

Привет, Катя и Геймер!

Наконец решился написать вам о наболевшем, как ни банально это звучит. (...) По письмам ваших читателей и по вашим ответам я проследил странную тенденцию выкладывать прохождения на диск, с чем я, собственно, и не совсем согласен. Из этого хотел бы дать вам совет, если вы к нему прислушаетесь хоть наполовину, то продвинетесь к золотой серединке на пару шагов. Так вот, совет: я считаю, если в журнал вкладывать материалы по совершению действий, без которых нельзя пройти игру, а на диск все остальное, то, думаю, и в журнале освободится место, да и людям перед каждой загвоздкой не нужно будет лезть на компакт. Ну а если кто хочет всякие там секреты и промежуточные советы почитать, может прочитать на компакте, ведь информация в голове укладывается...

С наилучшими пожеланиями,
djed [djedal@mail.ru]

Геймер

Уважаемый djed, сказанное тобой полностью соответствует тому, что мы сейчас делаем. Мне даже комментировать нечего (экая подстава, право слово!). Полнометражные варианты руководств и прохождений помещаются на компакт. Наиболее ценная информация, в них присутствующая, публикуется в журнале (если таковой ценной информации слишком мало или она только такая и есть и ее слишком много — тогда в "Матрицу" ничего не идет). Все правильно.

Катя

Мне также хотелось отметить, что это полностью отвечает нашим намерениям. Причем мы никоим образом не собираемся закидывать на диск больше, чем это было бы удобно читателям. В журнале всегда останется наиболее важная информация по игре, плюс необходимые и важнейшие элементы прохождения (эдакий "Хинтблок" — помните, была такая рубрика?). И вообще, у меня будет небольшое пожелание всем, кто любит на досуге анализировать структуру журнала: вы исходите из того, что мы (редакция) — сами увлеченные игроки, а потому вряд ли сделаем нечто такое, что будет народу неудобно!

Письмо шестое

Здравствуйте, редакция журнала "Игромания".

Мой старший брат регулярно покупает "Игроманию" в киоске и дает мне почитать. Журнал интересный, но — почему вы пишете в основном о "кровавых" играх? (UT, Q3, H-L, Diablo и пр.), почему так много игр, напичканных насилием, ужасами, взрывами и выстрелами. Где "добрые" игрушки? Мне, например, очень нравятся игры PETZ (Catz & Dogz), The Sims, Creatures, Little Big Adventure 2. Неужели подобных вещей больше не делают? Мне кажется, "Игромания" испытывает недостаток в "добрых" играх, и я думаю, что хотя бы один читатель согласится со мной, а иначе мы рискуем превратиться в общество кровожадных монстров. :-)

Прошу принять мое мнение всерьез.

Марина Сухарева [Тобольск]



Художник – Даниил Кузьмичев.

Катя

Это не "Игромания" испытывает недостаток в добрых играх, это вся игровая индустрия его испытывает! Ведь часто понятие "хорошая игра" ассоциируется со взрывом адреналина и лужами крови повсюду. Сделать интересную "добрую" игру на несколько порядков сложнее, чем очередной мясной шедевр. Вот и получается, что рынок у нас в основном для агрессивно настроенной молодежи, а разумного-доброго-вечного днем с огнем не сыщешь. "Пацифистам" же остаются только малочисленные экономические симуляторы, симуляторы жизни (Creatures, The Sims, Petz) и прочие квесты да тетрисы... Кстати, я тут задумалась и ужаснулась — а ведь действительно, я не могу вспомнить ни одной по-настоящему популярной "доброй" игры несимуляторного и неквестового (логического) характера. Эй, други-читатели! Может, из вас кто вспомнит?

Геймер

Я не читатель, но смиренный друг, и поэтому посмею позволить себе попробовать вспомнить... ммм... Counter-Strike? Если одному ходить по уровню, то очень добрая игрушка получается. Любуешься на архитектуру. По ящикам лазаешь. Этакая философская идиллия с самим собой, и солнце розовое в золотистую крапинку. Красота!

На самом деле, некоторые игры, которые не симуляторы и не квесты, но совершенно мирные, я могу назвать. Но — и вправду, попробуйте сами повспоминать, сделайте Катюшке приятное. Тем более что таких игр было действительно не столь много. А еще — приведу мнение тов.Кузьмичева, который периодически урод... я хотел сказать, рисует нашу обожаемую Катеньку. Цитирую со слов, как запомнил. Высказано в свойственной Кузьмичеву тактичной, сдержанной манере.

"Правильно!!! Хватит уже делать кровавые игрушки!!! Кишка у них тонка, не могут никак иначе игру интересной сделать, кроме как с морем крови?!! А что, спокойную человечную игру, где никого резать-убивать не надо, так уже все, слабо, не умеют?!.. Это каждый дурак может — море крови наворотить, а вот чтоб нет и интересно было — оно куда сложнее!!"

А ведь верно, если вDOOMаться.

Письмо седьмое

Ave Gamer!

Пишу вам на счет поднятой вами в 12-м номере темы про действие виртуальных миров на человека. Вы пишите, что, заменив реальный мир на виртуальный, человечество может вымереть, как и та крыса, которая давила на кнопку, получая удовольствие. И ссылаетесь, что подмена реального мира уже имела место в древнем Риме и это его погубило. Но если вы помните, пришли варвары и захватили погрязший в роскоши город. Именно это и случится с человечеством, если все пойдет по вашему плану.

Итак, вот несколько сценариев развития человечества.



Художник – Даниил Кузьмичев.

1. Если цивилизованная Америка и Европа начнет поголовно уходить в виртуальный мир, то страны Азии, Африки и Южной Америки сразу увидят в этом свой шанс стать мировым лидером и их войска непременно направятся к опустевшим (в смысле — люди будут сидеть по домам, подключенные к виртуальной реальности, и внешне это будет выглядеть как безжизненные города) землям цивилизованного запада. А там уже захватчики, памятуя судьбу бывших хозяев захваченных земель, скорее всего, запретят технологию виртуальной реальности (ВР). Данный сценарий хоть и возможен, но маловероятен.

2. Технология ВР первым делом попадет к военным, которые, углядев все ее плюсы и минусы, запретят производство подобного оборудования и будут сами, чисто в военных целях, его использовать (это и подготовка солдат, и просчет боевых операций). Один из очень возможных вариантов.

3. Возможно, что и политиканы догадаются об опасности ВР и запретят ее использование. В этом случае ВР станет в один ряд с наркотиками, но из-за явной дороговизны будет не самой распространенной. Самый вероятный вариант.

4. Раньше начнется эра массовых космических полетов и колонизации солнечной системы. В этом случае Земля, может, и погрязнет в сетях ВР, а вот колонии — навряд ли. Маловероятный вариант (потому что компьютерная техника развивается быстрее космической).

5. Если человек — все же только сочетание белого и серого вещества головного мозга (т.е. никакой ни души, ни астрального тела нет), то возможен вариант интеграции человека и машины. Т.е. всю вашу личность зашьют в микрочип и вставят в компьютер, и это будет по сути вечной жизнью. Вполне возможный вариант.

6. Начнется, неважно из-за чего, Третья Мировая война и тогда уже вопрос будет стоять о выживании человека вообще. Один из очень возможных вариантов.

7. Прилетят злые инопланетяне и за пару деньков сотрут человечество с лица Земли. А чем это не вариант.

8. Прилетят добрые инопланетяне, подарят/продадут нам высокие технологии и расскажут, чего следует, а чего не следует делать. Интересный вариант, но тем не менее вполне возможный.

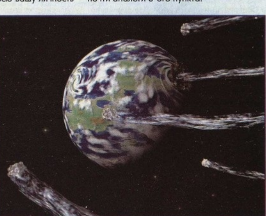
9. Начнется мировой финансовый кризис, обанкротятся ведущие мировые корпорации, запад впадет в депрессию, человечество откинется назад в техническом прогрессе. Вполне возможный вариант.

10. На ВР забьют, так как проще будет вживить себе электроды (как крысе) и сидеть, давить на кнопку. Не дай бог, конечно, но вполне возможный вариант.

11. Кучка военных/политиков/просто плохих людей/суперкомпьютеров создадут технологию психического/телепатического/еще какого-нибудь контроля и все человечество превратится в бездушных марионеток. Вполне возможный вариант.

12. И, наконец, нечто из разряда фантастики. Технология ВР станет служить только во благо цивилизации и, опираясь на нее и другие науки, нас ждет действительно светлое и великое будущее.

Вот такие, как считаю я, возможны варианты будущего. Да, сразу говорю, варианты типа мировой чумы, суперземлетрясения или нового ледникового периода — это почти аналоги 6-ого пункта.







А вообще, все эти разговоры об опасности ВР — не более чем просто треп, как о снежных людях или привидениях. И еще, не считайте меня пессимистом, просто осмотритесь вокруг и включите логику.

С уважением,
Николай aka Kosh [Кузбасс]

Геймер

Настала пора вернуться к поведанному мною в ответе на Второе Письмо. Как вы легко можете догадаться, наше Общество (ИГРО) исповедует концепцию, очень близкую к высказанным. Николай в совершеннейшей степени прав в своих предположениях, хотя и не углядел самой сути. Поясняю. Наша цель состоит в том, чтобы погрузить Россию в виртуальный хаос, посредством этого добиться контроля над массами и начать наступление на Дикий Запад. Причем еще раньше зомбированных масс на Запад двинется "Игромания" (заметили надпись "Номер один в мире" на обложке, по поводу компакта? вот — с этого все и начинается!), подчиняя и покоряя всех и вся благодаря своей новой интоксицированной бумаге. Апокалипсис грядет. А мы — те, кто его воплощают. Считайте это тринадцатым и самым вероятным вариантом.

Но будет и четырнадцатый. От неугомонного Кузьмичева, который имеет собственную, совершенно нелогичную, но абсолютно конкретную точку зрения по поводу дальнейшей судьбы погружающегося в пучину виртуальности человечества. Итак, слово товарищу художнику. Тоже примерно — как запомнил. Высказано после прочтения письма.

"Во — правильно!!! А у меня есть еще вариант, и он — самый вероятный!! Автомобили будут ездить все быстрее, сиденья — становиться все просторнее и мягче, люди перестанут вообще вылезать из машин, в результате этого у них двигательные способности атрофируются и человечество вымрет!!!"

Такие вот дела. Говорю же — апокалипсис грядет. Так или иначе.

Письмо восьмое

Хотел просто подчеркнуть очевидный факт, что компьютерные игры уже сегодня и сейчас немало центров "удовольствия" раздражают... Более того, они это делали с первых дней своего существования. А вообще, умные люди сначала испытывают нововведение на комнибудь другом (как альтернатива, наблюдают за другими), а потом, оценив степень рискованности, летальности, обломности и т.п. для себя, уже решают, как "вернее" поступить. Получить удовольствие за счет здоровья или не стоит???

И лично я склонен думать, что мы уже сейчас теряем немало от своего здоровья (и не только зрение). Думаю, немало людей со мной согласится. Но, судя по всему, удовольствия народ от игр получает "значительно" больше, чем требуется для принятия решения при современном положения дел...

С наилучшими пожеланиями,
Photon
[IIDForever@mail.ru]

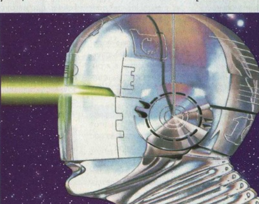
Катя

Странно, не очень-то я замечала, что от игр здоровье портится. По-моему, ничего подобного не происходит — хороший монитор и нормальный режим игры даже на зрение не сильно влияют. Некоторое время назад я общалась с одним так называемым "психологом" — он книжку как раз писал про компьютерные игры. Так вот, этот гений вообще утверждал, что 3D Action продуктивно влияет на моторику пальцев и развивает скорость восприятия. Его понять можно — ему гонорар за книгу как раз игровые разработчики платили, но все-таки — подобную пургу гнать не стоило. Так что ничего такого уж страшного в играх нет, и как вид "получения удовольствия" они гораздо безопаснее того же секса.

Письмо девятое

Приветствую! Прочитал вашу статью "Жизнь на острие игры". С первого взгляда довольно интересно, я вообще люблю подобные статьи. Но если вдуматься, то это все довольно глупо. Технологии, компьютеры заполняют жизнь человека, уводят его от реальности. Слишком пессимистично. Ведь жизнь прекрасна!!! Сколько всего интересного вокруг нас. А кто уходит "в компьютер" — это его выбор. Он глуп и слаб. В реалии он не получает достаточной отдачи от общества. Многие пускают себе пулю в лоб, других "спасают" наркотики, третьи уходят в виртуальность. Я, например, за компом сижу достаточно большой процент своего времени, но я не ухожу в виртуалию, просто я отдыхаю и общаюсь, в общем — живу! И чтобы не было плохо, надо, как говорил известный музыкант Шевчук: "Не замыкаться, не зацикливаться на чемлибо, либо сгоришь, а так — поймешь, как мир замечателен!". Я с ним согласен!

Владимир Смородин aka Scorp
[vosmor@mail.ru]



Катя

Основное отличие человечков от обезьянок даже не в том, что человечки круты неимоверно и умеют разные новые "удовольствия" для себя изготавливать. Основное отличие в том, что человек — животное крайне социальное. Не может он без других таких же. Даже если в голос кричит: "ненавижу всех", эти самые "все" человеку необходимы, как воздух. И никакие другие удовольствия не способны сравниться с удовольствием "быть принятым, стать своим".



Представим себе прыщавого неудачника, который не нравится девушкам, над которым насмехаются одноклассники и которому вообще жизнь не в радость. И вдруг в один прекрасный день выясняется, что этот пентюх — гениальный и непревзойденный игрец в, допустим, Кваку. Уйдет ли он в виртуальность? А фиг с два! Посидит полгодика дома, а потом пойдет в люди — чемпионаты выигрывать. Потому что неотъемлемая часть игрового удовольствия — поделиться этим с кем-нибудь. А потому человек, даже полностью и с головой уходя в игры, все равно будет периодически "выныривать" в общество себе подобных.

Геймер

Я бы хотел продолжить тему. На этот раз — уже серьезно. Думаю, каждый из вас неоднократно слышал разговоры про "уход в виртуальность", "отрыв от реального мира", "отказ от серой обыденной жизни ради запредельных красот компьютерного потусторонья" и прочее подобное в аналогичном ракурсе. Однако — лично я до сих пор, при всем своем богатом опыте общения с геймерским людом, не встречал ни одного человека, который бы "ушел в виртуальность". Иначе говоря — человека, который максимально, насколько это возможно физиологически (жрать и спать-то всем надо!), отказался от реального мира и с головой погрузился в игры и любые им подобные вещи.

Вопрос к вам. Кто-нибудь из вас знаком с подобными людьми? Именно *лично* знаком, а не "слышал про них". Высказывайте, чего думаете и чего знаете. Мы с Катей с нетерпением ждем.

* * *

Катя

Ну вот, на этом все. На компакте читайте продолжение "Почты" — письмо, пришедшее под заголовком "Смерть PC", являющееся продолжением дискуссии, поднятой несколько номеров назад. Собственно, Геймер про него говорил во вступлении.

Я, как обычно, желаю вам всего наилучшего, интересных игр и мощных компов, а нам с Геймером — побольше ваших писем. И на сладкое — очаровательное поэтическое произведение, которое было прислано в редакцию некоторое время назад. К сожалению, нам не удалось связаться с автором и спросить его разрешения на публикацию... но, надеюсь, он не обидится :)

Письмо десятое, которое и не письмо вовсе

Автор: Гурий Уц
Прислано: Никита [gurguts@chat.ru]

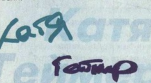
Не играйте, дети, в Кваку,
Потому что Квака — кака!
В Кваке пулями стреляют
И ручьями льется кровь!
В Кваке злые хулиганы,
У них толстые... шотганы,
Не играйте, дети, в Кваку,
А играйте — в Лару Крофт!

Эта самая Лариска
Вся такая — как ириска!
Так бы всю ее и скушал
Или просто облизал!

Зарулите Лару, дети!
У ней талия в корсете!
И такие части тела!..
И развратные глаза!..

Не играйте, дети, в Кваку!
Лучше — скушайте собаку!
Лучше пейте, дети, водку
И курите анашу!
... Я пошел, пардон, до ветру
И, присев, поюзал Тетрис.
Вот сейчас помою руки —
И подробно опишу.

Над вашими письмами увлеченно мудрствовали:



Катя (kat@igromania.ru)
и Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

P.S. От Кати. *Да, всех "Защитников Отечества" — с праздником. А всем, кто не сподобился — желаю, чтоб миновало. Даешь профессиональную армию!*

P.S. От Геймера. *Хочу напоследок сообщить, что сказанное в ответе на второе письмо — шутка. Смеяться по слову "лопата". Пишу данный постскриптум, памятуя, как огромное число людей приняло за чистую монету статью "Как стать отцом в Counter-Strike". Да и опять же, мало ли — может, в МУРе найдутся люди без чувства юмора, читающие наш журнал, потратят кучу сил и денег на лабораторные экспертизы нашей бумаги, обнаружат вещество, которым она пропитана, выяснят, что с помощью этого вещества мы воздействуем на психику людей, вызывая в них почти наркотическую зависимость от игровой виртуальной реальности (примерно как у тех подопытных крыс из "Жизни на острие игры"), причем взяли мы эту бумагу вовсе даже не на секретных складах МУРа, а в совершенно ином месте, называть каковое я не имею права... зачем нам лишние хлопоты! Так что — шутка. Все фигня, кроме пчел. Впрочем, пчелы — тоже. До встречи в следующем номере.*

P.S.2. *Катя напоминает... поздравляю всех женщин, читающих наш журнал, с Восьмым Марта, праздником феминизма и конституционного матриархата! Желаю вам всего наилучшего, что означает — желать и получать желаемое. И теперь — до встречи! :)*

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания и от завышенных цен, которые горазды накручивать продавцы, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь. Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — **форма №ПД-4**) и заполняете его (*образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала*). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполученную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: **"Подписка"**. Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Форма № ПД-4

Извещение

ООО "Игромания-М"
(наименование получателя платежа)
7705301240
(ИНН получателя платежа)
№ 40702810400010000049
(номер счета получателя платежа)
в отделении №1 АКБ
(наименование банка и банковские реквизиты)
"Металлинвестбанк"
корр./сч. 30101810100000000163
БИК 044585163
Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2002 г.
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.

Кассир Плательщик (подпись) ______

ООО "Игромания-М"
(наименование получателя платежа)
7705301240
(ИНН получателя платежа)
№ 40702810400010000049
(номер счета получателя платежа)
в отделении №1 АКБ
(наименование банка и банковские реквизиты)
"Металлинвестбанк"
корр./сч. 30101810100000000163
БИК 044585163

Квитанция

Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2002 г.
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.

Кассир Плательщик (подпись) ______

Учтите, *если* ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с мая 2001 г. по октябрь 2001 г.)
или на двенадцать месяцев (с мая 2001 г. по апрель 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.
Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка
и оплатить стоимость подписки до 6 апреля.
Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь,
например: "Подписка на "Игроманию" (май — октябрь)" и обязательно укажите свой адрес.
Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном
(сам купон заполните на обороте этой страницы)
и отошлите до 9 апреля в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".
Также принимаются отправления по факсу.
Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	№9'00
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
BALDUR'S GATE	№3'99
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	№10,11'00, CD №11'00
BATTLEZONE	ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99
BLAIR WITCH PROJECT VOLUME I: RUSTIN PARR	№11'00
BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK	CD №12'00
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CARMAGEDDON TDR 2000	CD №11'00
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	ЛКИ-2
CURSE OF MONKEY ISLAND	CD №10,11'99
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99
DAIKATANA	№6'00
DARK REIGN 2	№8'00
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99
DINK SMALLWOOD	ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	№12'00
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EVOLVA	№6'00
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	ЛКИ-2
FALLOUT 2	CD №8,9,10,11'99
FALLOUT	CD №8,9,10,11'99
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; CD №5,6,10,11'99
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED 3	№10'99
FLY!	№9'99
FORCE 21	№9'99
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
HEART OF DARKNESS	ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	CD №1
HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF THE UNDERWORLD	CD №11'00
HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WASTELAND	CD №11'00
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99
HEXPLORE	CD №11'99

HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HIRED TEAM: TRIAL	№9'00
HITMAN: CODENAME 47	CD №1
HOMEWORLD: CATACLYSM	CD №11'00
ICEWIND DALE	№8'00
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99
IMPERIALISM	ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00
IN COLD BLOOD	CD №1
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00
JA 2.5: UNFINISHED BUSINESS	№1'01
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KISS: PSYCHO CIRCUS – NIGHTMARE CHILD	№8'00
KKnD 2: KROSSFIRE	№11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE 3	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99
LIATH	№3'99
LONGEST JOURNEY, The	№6'00
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK 2	№6'00
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MECHWARRIOR IV: VENGEANCE	№1'01
MESSIAH	№5'00
METAL GEAR SOLID	CD №1
METAL GEAR SOLID	№10'00, CD №12'00
MIDTOWN MADNESS 2	№10'00
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC 6	ЛКИ-2, CD №7,8,9, 10,11'99
MIGHT & MAGIC 8	№3,4'00
MIGHT& MAGIC 7	№7,8'99; ЛКИ-5
MORTAL COMBAT 4	ЛКИ-2
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NO ONE LIVES FOREVER	CD №1
OF LIGHT AND DARKNESS	ЛКИ-2
OUTCAST	№8'99
OUTWARS	ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	ЛКИ-2
POPULOUS: THE 3EGINNING	CD №11'99
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99
QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
REALMYST 3D	CD №1
RED ALERT 2	CD №12'00
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REMEMBER TOMORROW	ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; CD №5,6,10,11'99
RE-VOLT	№9'99
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99
SACRIFICE	CD №1
SACRIFICE	№1'01
SANITARIUM	ЛКИ-2
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99
SILVER	CD №6,7,8,9, 10, 11'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCES	CD №11'00
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99
STARSHIP TROOPERS	CD №12'00
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SUBMARINE TITANS (МОРСКИЕ ТИТАНЫ)	CD №11'00
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	ЛКИ-2
THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOMB RAIDER 2	CD №5,6'99
TOMB RAIDER 3	№4'99; CD №5,6'99
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOMB RAIDER: CHRONICLES	CD №1
TOMB RAIDER: CHRONICLES	№1'01
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAFFIC GIANT	№8'00
TUROK: DINOSAUR HUNTER	ЛКИ-2
UBIK	ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
UNREAL	ЛКИ-2, CD №7,8,9, 10, 11'99
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; CD №5,6'99
WARHAMMER: DARK OMEN	ЛКИ-2
WARLORDS: BATTLECRY	№8'00
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	ЛКИ-2
X-FILES	CD №7,8,9, 10, 11'99
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	CD №12'00
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	ЛКИ-2
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
АЭРОПОРТ	№5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	№6'00
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ	№1'01; CD №1
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3	№12'00
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ЛКИ – серия книг «Лучшие компьютерные игры»; символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ❑ на 6 месяцев (май – октябрь включительно) – 276 руб.
- ❑ на 6 месяцев (май – октябрь включительно) с CD-ROM – 402 руб.
- ❑ на 12 месяцев (май – апрель 2002 г. включительно) – 552 руб.
- ❑ на 12 месяцев (май – апрель 2002 г. включительно) с CD-ROM – 804 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

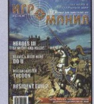
улица ____________________ дом/квартира ____________________

БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!

ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!

Цены указаны без учета стоимости доставки!








11 `98 – 10 р.

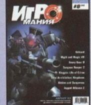
3 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р

4 `99 – 10 р.

5 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р

6 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р

7 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р







8 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р

9 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р

10 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р

11 `99 – 10 р.
с CD–ROM – 20 р

1 2000 – 20 р.

4 2000 – 20 р.






5 2000 – 20 р.

6 2000 – 20 р.

8 2000 – 30 р.

9 2000 – 30 р.

10 2000 – 30 р.
с CD–ROM – 40 р

11 2000 – 40 р.
с CD–ROM – 50 р




12 2000 – 40 р.
с CD–ROM – 50 р

с CD–ROM – 50 р

Внимание!

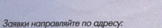
Книги и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в 20 минутах ходьбы от м. Люблино), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 (кроме выходных) по тел. (095) 975-7409 , 975-7410, или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).











«Место действия: «Вавилон–5» – 40 р

«Эра Водолея» – 100 р

Выпуск №2 – 30 р.

Выпуск №5 – 30 р.

Выпуск №6 – 30 р.

Выпуск №9 – 40 р.

Выпуск №2 – 40 р.

Выпуск №3 – 40 р.

Заявки направляйте по адресу:
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.
Или электронной почтой: kolo@igromania.ru.
Стоимость пересылки около 35 р.

Заказ также можно оформить на нашем сайте: ***www.igromania.ru***

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 40 р.